El Señor de los Pardillos

EL JUEGO DE ROL DE LA TIERRA A MEDIAS

El juego de rol ambientado en el mundo de los Fuzztoons

Basado en el comic The Fuzztoons: El Señor de los pardillos
Ideal tanto para yonkis veteranos como para aquellos que nunca han experimentado el colocón de un canuto de athelas.

Quepuntoes

Dedicado a Verónica

Escrito e ilustrado por: Patrick Frisch
Correcciones y "traducción": Salva Tintoré
Diseño y maquetación: Proyectos Editoriales Crom
Ilustradores invitados: Verónica Casas, Gontzal Royo, Freddy Frus, José Antonio Bernal, Víctor Romano, Sergio «¡Por Crom!» Sánchez, Toni Aldea y Zalba.
***Game testers*:** Iñaki Aragües, Miguel Armañac, Freddy Frus y María.

Parodiando el juego de rol de El Señor de los Anillos de I.C.E. que a tantos nos ha hecho pasar uno de nuestros mejores momentos de nuestra vida.

Edita: Proyectos Editoriales Crom, S.L.
C/ Zamora 91-95 3º1ª · 08018 Barcelona
Tel. 933 004 700 · Fax 933 095 694
www.quepunto.net · info@quepunto.net

ISBN: 84-95949-15-6
D.L.: SE-822-2002

Impreso en España - Printed in Spain
© 2 002 Patrick Frisch, Proyectos Editoriales Crom
Todos los derechos reservados.
Impresión: Publicaciones Digitales, S. A.
www.publidisa.com - (+34) 95.458.34.25

EL SEÑOR DE LOS PARDILLOS

Quiero dar las gracias a: I. C. E., Salvatore & Esther, Iván, Sergio, Iñaki (por haberme introducido hace 10 años en el mundillo del rol), Miguel (por ser el mejor compañero de aventuras), Diegol (siempre dispuesto a una partidita), Verónica (la mejor), Freddy (otro friki que tal), Víctor, Hassan, Bernal, Txus, Cristina, Birras, mi familia (mami, papi y mi abuela ¡la mejor!).

Saludos frikis para: Lilith & Hermonge, Nestitor "huevos de oro", Byron, Freaknando & Elvira, Ricard Ibáñez & Beatriz "la pequeña domadora del bárbaro", Mikel Medina, Sara, María, Club Hellfire Ghotic, el Bake, David "el pintoresco" & Beatriz "la estupenda", Dani Hardkoreta, Miriam, Merce, Nuria "la pequeña geisha", Javisama, la peña de Granada (¡que son muchos!), la peña de Monzón (un pequeño pueblo pero saben lo que es una "tirada abierta") y en especial a Chorche, Adrián "the green man", Manowarro, Abbyss, Bazofia Records, Sandra (mi primica), Natalia Gausachas, Xavi Marturet *Missing In Action*, Javi "Avatar", David, Óscar manowarro, Santi Larrea "ad caos", Pczin, Yeti, Nash Bad Greñis, Konrad, Whorf, Marina la "Mürsa", Enanoman, Gerard the fan "Radio Freakie", Fantasma "Rafa Cama" Shi, David Richie 69, Sr. Peluki, Marco "groonan", Diek, Zell "el burro", Joan Carles, Dr. Marqués. ¡Estáis todos pillaos!

Y recuerda que, si alguna vez cometes un delito y te sacan en la tele (por llevar dinamita bajo la gabardina intentar volar un centro comercial, por tráfico de athelas en tiendas de cómix, por abuso de menores tullidos e inconscientes, por no devolver los libros a la biblioteca...), di que ha sido por culpa de este juego de rol. No hay nada mejor que echarle la culpa a un juego de rol, creerán que estás como una chota y en vez de ir a la cárcel te llevarán a un manicomio con otros como tú y podrás formar un club de rol, je, je, je.

Nunca comaz carne de troll de día...o te dejaráz loz piñoz.
(Gran Pizto en un momento de lucidez)

Pincha aquí si quieres más info sobre el juego de rol
www.elhombremosca.com
www.dreamers.com/godzillaguai
www.gritos.com/fuzztoons
Fuzztoons@hotmail.com

Que®puntoes
CDP
www.quepunto.net

ÍNDICE

PARTE I

INTRO

Prepucio (unas cuantas palabrotas del autor antes que nada)
Una amenaza para el director de juego (el Máster–Pláster)
¿Pero qué coño es un juego de rol?
¿Por qué quiero ser un Pardillo Jugador, con lo bien que estoy viendo la tele?
Aventuras en la Tierra a Medias
Un lugar llamado la Tierra a Medias
Los Fuzztoons
Los puntos de experiencia
Los daditos de 100
Un ejemplo de una partidita de rol
Conclusión

Parte II

CÓMO JUGAR: REGLAS Y GUÍAS

1. Crear e interpretar a un Fuzztoon
Los Fuzztoons
1.0 Creación de un Fuzztoon
1.1 Características físicas y mentales
1.12 Descripción de las características
1.13 Bonificaciones por características
1.14 Bonificaciones por Fuzztoon
1.15 Bonificaciones a las habilidades por características
1.2 Habilidades primarias
1.21 Movimiento y maniobra (MM)
1.22 Habilidades en el manejo de armas (BO)
1.23 Habilidades generales
1.24 Habilidades de subterfugio
1.25 Habilidades mágicas
1.26 Otras capacidades y habilidades
1.27 Habilidades secundarias
1.28 Grados de habilidad
1.29 Bonificaciones por grado de habilidad
1.3 Antecedentes (puntos de historial)
1.4 Desarrollo de habilidades en la adolescencia
1.5 Desarrollo de habilidades en el aprendizaje y futuras subidas de nivel
1.6 Suma final de las bonificaciones
1.7 Equipando a un Fuzztoon
1.8 Cálculo de la penalización por carga
1.9 Otras movidas
Yelmos, grebas y brazales
Escudos
1.10 El rol del personaje

2. Sistema del mundillo para el Máster–Pláster
2.00 La organización criminal del Máster–Pláster
2.01 Otros puntos que no requieren de tanto esfuerzo
2.02 Recomendaciones de buenas lecturas para inspirarse
2.1 El escenario
2.11 Áreas civilizadas
2.12 El campo
2.13 Lugares de aventuras y vandalismo a gogó
2.2 Los Pene–Jotas (PnJs)
2.21 Población general
2.22 Poblaciones hostiles
2.23 Habitantes de los lugares de aventuras
2.25 Compañeros de los Pardillos Jugadores
2.3 La trama
2.31 Política
2.32 Planes y objetivos de los Pene–Jotas
2.33 Metas e incentivos de los PJs
2.4 Aventuras típicas de toda la vida
2.5 La magia y los sortilegios
2.51 La esencia
2.52 La canalización
2.53 Listas de sortilegios
2.54 Aprendizaje de listas de sortilegios
2.55 Realización de sortilegios
2.56 Objetos mágicos
2.6 La religión
2.7 Heridas, muerte, curación y drogadicción
2.71 Heridas
2.72 Muerte
2.73 Curación natural y primeros auxilios
2.74 Curación mediante sortilegios
2.75 Curación con drogas
2.8 Venenos, enfermedades, clima, compra, venta y dinero
2.81 Venenos
2.82 Enfermedades
2.83 Compra
2.84 Venta
2.85 Dinero
2.86 Clima

3. La acción en el medio estratégico
3.1 Actividades en las áreas civilizadas
3.11 Comprar y vender
3.12 Comida y alojamiento
3.13 Obtención de información
3.14 Curación y recuperación de hostias
3.15 Encuentros
3.2 Actividades en el campo
3.21 El movimiento
3.22 Campamentos para echar un polvete y descansar
3.23 Escapar y esconderse vilmente

3.24 Encuentros
3.3 Exploración en el campo
3.31 Búsqueda de lugares de aventuras
3.32 Búsqueda de hierbas chachi guachis

4. Acciones en el medio táctico
4.1 Representación de la situación física
4.2 Secuencia de acciones
4.3 Preparar y realizar sortilegios
4.4 Movimiento
4.41 Correr: Doble movimiento
4.42 Movimiento y acciones sobre una montura
4.5 Maniobras
4.51 Maniobras de movimiento
4.52 Maniobras estáticas
4.6 Ataques
4.61 Secuencia de ataques de un mismo tipo
4.62 Elección del blanco y paradas
4.63 Tiradas sin modificadores
4.64 Tiradas abiertas
4.65 Límites de los resultados máximos y mínimos
4.66 Resultado de los ataques
4.67 Alcance y recarga
4.7 Acciones conflictivas
4.8 Otros factores
4.81 Tiradas de orientación
4.82 Tiradas de percepción básica
4.83 Encaramiento
4.84 La comunicación entre los personajes

5. Experiencia y subidones de nivel
5.1 Puntos de experiencia (PX)
5.2 Niveles de un Fuzztoon
5.3 Subir un nivel

6. Listas de sortilegios
6.1 Entradas y abreviaturas
6.2 Listas de sortilegios de esencia
6.3 Listas de esencia sólo para magos
6.4 Listas de esencia sólo para bardos
6.5 Listas de canalización
6.6 Listas de sortilegios sólo para montaraces
6.7 Listas de sortilegios sólo para animistas

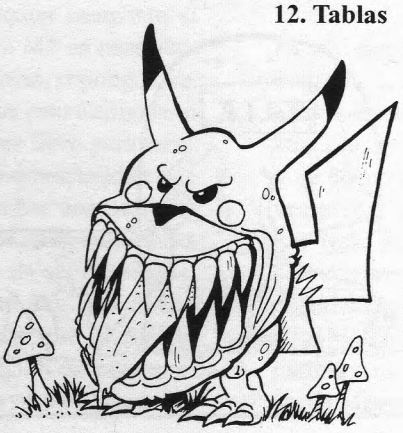
7. Habitantes y okupas de la Tierra a Medias
Criaturas extrañas o difíciles de ver
Criaturas relativamente normales de la Tierra a Medias
Razas habitantes de la Tierra a Medias
Pene–Jotas importantes

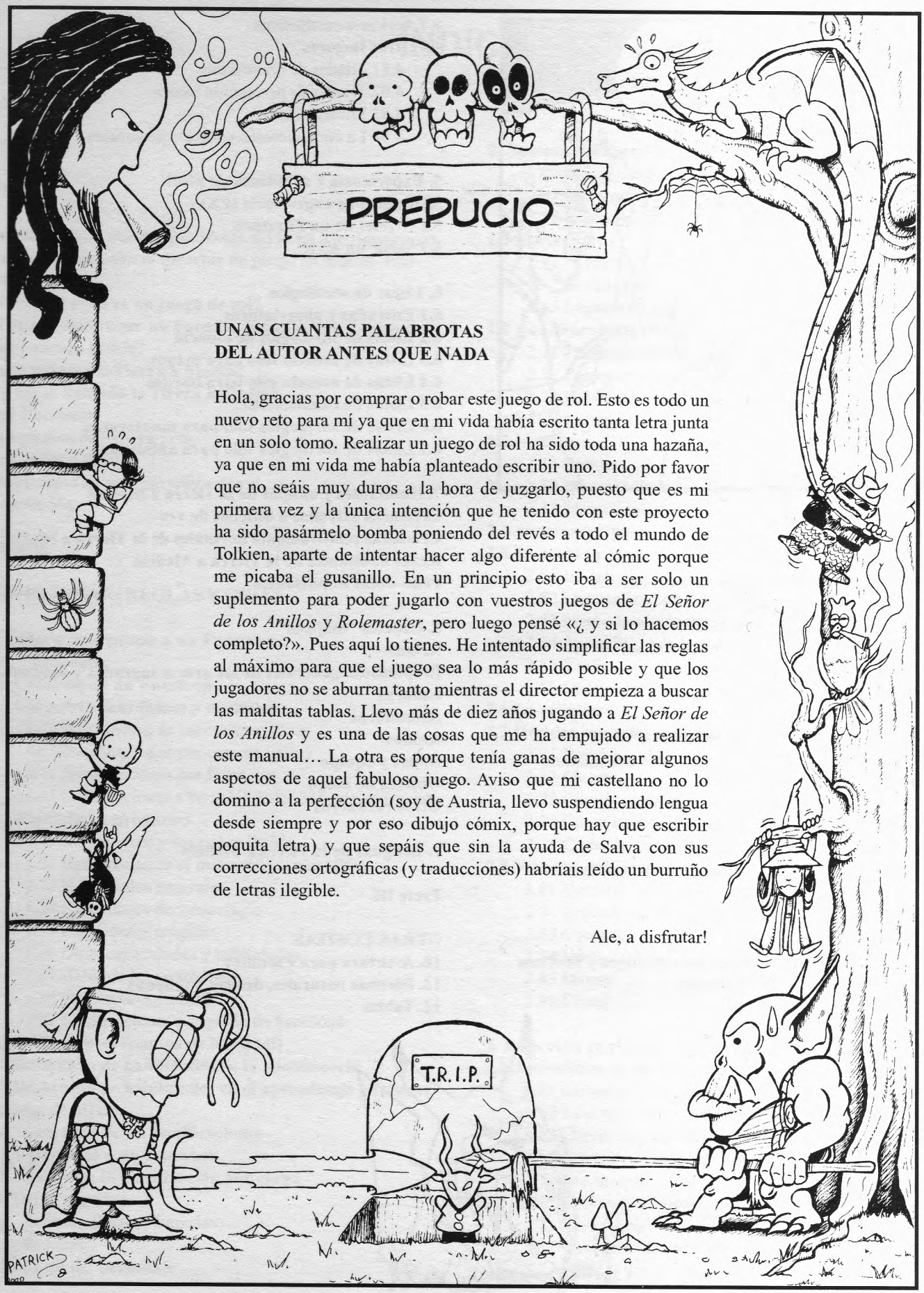
8. Objetos "majicos"
Armas
Propiedades generales de las armas sagradas y exterminadoras
Armaduras
Anillos
Ropas y equipo
Objetos de mago
Otros cacharros

9. Lenguas de la Tierra a Medias

Parte III

OTRAS COSITAS
10. Aventura para Pardillos
11. Hierbas naturales, drogas y venenos
12. Tablas





UNAS CUANTAS PALABROTAS DEL AUTOR ANTES QUE NADA

Hola, gracias por comprar o robar este juego de rol. Esto es todo un nuevo reto para mí ya que en mi vida había escrito tanta letra junta en un solo tomo. Realizar un juego de rol ha sido toda una hazaña, ya que en mi vida me había planteado escribir uno. Pido por favor que no seáis muy duros a la hora de juzgarlo, puesto que es mi primera vez y la única intención que he tenido con este proyecto ha sido pasármelo bomba poniendo del revés a todo el mundo de Tolkien, aparte de intentar hacer algo diferente al cómic porque me picaba el gusanillo. En un principio esto iba a ser solo un suplemento para poder jugarlo con vuestros juegos de *El Señor de los Anillos* y *Rolemaster*, pero luego pensé «¿ y si lo hacemos completo?». Pues aquí lo tienes. He intentado simplificar las reglas al máximo para que el juego sea lo más rápido posible y que los jugadores no se aburran tanto mientras el director empieza a buscar las malditas tablas. Llevo más de diez años jugando a *El Señor de los Anillos* y es una de las cosas que me ha empujado a realizar este manual... La otra es porque tenía ganas de mejorar algunos aspectos de aquel fabuloso juego. Aviso que mi castellano no lo domino a la perfección (soy de Austria, llevo suspendiendo lengua desde siempre y por eso dibujo cómix, porque hay que escribir poquita letra) y que sepáis que sin la ayuda de Salva con sus correcciones ortográficas (y traducciones) habríais leído un burruño de letras ilegible.

Ale, a disfrutar!

INTRO

UNA AMENAZA PARA EL DIRECTOR DE JUEGO (EL MÁSTER–PLÁSTER)

Esto va para ti y solo para ti. Si es la primera vez que diriges una partida con unos colegas que nunca han jugado a rol, espero que te portes bien a la hora de dirigir la partida, ya que de ti depende que los jugadores se lo pasen bien o mal. Me explico, si diriges una buena partida, con cachondeo, buen ritmo, etc... tus amigos querrán volver a jugar. Pero si diriges una partida lenta, aburrida, con demasiadas fantasmadas y poco batido de chocolate... Mal, pero que muy mal. Conozco ya demasiados casos que acabaron de la segunda forma y luego la gente va diciendo por ahí que el rol es aburrido o que es una mierda. Normal. Así que de ti depende que las cosas vayan bien, porque si te quedas sin jugadores, te quedas sin juego. Espero que ellos sean también lo suficientemente cachondos para soportar este pasatiempo, porque sino estamos en lo mismo. Eso es todo. De los Máster–Plásters depende el futuro…

¿PERO QUÉ COÑO ES UN JUEGO DE ROL?

Para los pardillos que todavía no lo sepan voy a tener que explicar este punto que normalmente todo el mundo pasa. Un juego de rol (JdR) es como leer un buen cómic o una buena novela.
El Máster–Pláster (MP) es el que dirige la movida (línea argumental) y los "pejotas" (PJs o Personajes Jugadores), son los Pardillos Jugadores, los que van a ser los "protas" de la partida, controlados por sus respectivos jugadores. En este juego, los Pjs son unos arquetipos comiqueros universalmente conocidos como "los Fuzztoons".
Mientras, el MP controlará al resto de habitantes que hay en el mundo de juego: los "penejotas" (PnJs o Personajes no Jugadores). ¿Qué coño quiere decir penejota? Pues Pardillo no Jugador.
Durante una partida, el MP describe a los PJs la situación como en una novela (si hace frío, llueve o si los PJs tienen almorranas y ellos no lo saben). El MP es el puto amo. Es como Dios para los PJs. Decide en cualquier momento si una acción es válida o no. Para ser un buen MP se necesitan grandes cantidades de sentido común… Bueno, supongo que, si has comprado este manual, me parece que esto último te lo puedes saltar. El MP usará las reglas de este libro para crear una partida cachonda junto a los PJs. Es imprescindible que haya un MP y algún PJ. El objetivo de echar una partidita de rol es pasarlo bomba y subir de nivel (esto último es muy importante). Una partida de rol debe de ser desafiante, cachonda y llena de monstruos a los que hay que matar. En este mundillo todo es posible siempre que el MP lo permita. Todo esto se hace con la imaginación de cada uno: ni figurillas, ni chorraditas… eso sólo sirve para sacar los cuartos. Solo necesitas estas reglas, unos dados de 10 caras (D10), lápiz, goma, unas galletas, batido de chocolate y athelas, muchas athelas...

¿POR QUÉ QUIERO SER UN PARDILLO JUGADOR, CON LO BIEN QUE ESTOY VIENDO LA TELE?

Ser un PJ es lo mejor que te puede suceder siempre que el MP sea bueno. Imagínate ser el protagonista de una buena película. Puedes hacer lo que te dé la gana. Si te apetece darle un cachete a la camarera de la posada, lo haces; eso sí, aténte a las consecuencias. Si quieres pintar de rosa un caballo de Morgul, hazlo, mientras no te pillen los Nazgûl. Aquí todo es posible si el MP lo permite. Para que todo esto no sea demasiado fácil, tendrás una ficha de personaje con algunas restricciones. Por ejemplo: si eres un mago, ni se te ocurra llevar coraza o no podrás lanzar conjuros de esos que hacen pupita. Normalmente jugarás con otros PJs o PnJs que te ayuden en la historia. Cada uno estará especializado en algunas habilidades. Por ejemplo Freddy, al ser bardo, conoce muchos idiomas y puede traducir algunos escritos. Mientras tanto, el Birras no sabe ni leer ni escribir, pero te puede partir la cara si le apetece. Así que, si el Birras quiere saber lo que pone en un escrito, lo va a tener que leer Freddy o le partirá la cara.

AVENTURAS EN LA TIERRA A MEDIAS

Puedes jugar con el Birras, Txus, Cristina, Freddy, Verónica y Patrick. Puedes fumar athelas en Rhosgobel, mutilar trolls en Rhudaur, hacer que te peten el ojete los elfos en Rivendel, quemar el bosque de Fangorn, tocar *heavy–metal* con las arañas del Bosque Negro, esnifar la fabulosa cokaïna de los Uruk–Hai ¡Y todo lo que se te ocurra! Eso sí, el MP os lo pondrá suficientemente difícil para que haya tensión en el juego.

UN LUGAR LLAMADO LA TIERRA A MEDIAS

Es un mundo relacionado con la fantasía medieval y la butifarra asturiana. Está en un continente llamado Parda, creado por Iluvatar & the Valars. Es un lugar lleno de bichos feos a los que hay que matar. Pero también hay gente pacífica y de buen rollo. Aquí vive Sauron, el malo maloso que una vez perdió un anillo chapado en oro, el muy estúpido. Aquí hay todo tipo de paisajes, flora y fauna. Lo importante es sobrevivir en este mundo y conseguir cuantos más puntos de experiencia mejor. Más adelante se explican las razas que hay y los bichos feos que puedes matar. Por si no te has enterado, pardillo: es el mundo donde vas a jugar, como jugador o como Máster–Pláster.

LOS FUZZTOONS

Si no los conoces todavía, no sé que haces leyendo esto. Pero bueno, por si acaso, explico quiénes son. Es un grupo de aventureros que lo único que les interesa son los puntos de experiencia, los objetos mágicos, el mithril y poco más. Les importa un carajo todo tipo de heroicidades, gloria y ese resto de chorradas. Así son ellos. Este juego consiste en que cada jugador interpretará a un Fuzztoon. Cada personaje tiene una profesión, el Birras es un guerrero, Verónica es una ladrona, Txus es animista... Más adelante se explica el perfil de cada uno.

LOS PUNTOS DE EXPERIENCIA

¡Aaaah! ¡Qué gustazo el subir de nivel! Es como esnifar cokaïna con rulos de pergamino o como cagar después de una semana. Los puntos de experiencia (PX para los amigos) sirven para que los Pjs suban de nivel. Subir de nivel significa que eres mas fuerte, mas ágil, escupes con más estilo... ¡¡Todo!! ¡Cuanto más subas de nivel, antes te cargas a los orcos y antes llegarás a ser el puto amo! Esto es una manera de medir a los PJs y a los PnJs. Por ejemplo un hobbit de nivel 2 no tiene nada que hacer contra un balrog de nivel 337, pobrecito…

LOS DADITOS DE 100

Se suelen tirar dos dados de 10 caras. Uno para las decenas y otro para las unidades. Normalmente cada dado es de un color, para diferenciarlos. Cuanto más saques en la tirada mejor. Alguna vez habrá que tirar también por porcentajes. Entonces, si tienes por ejemplo un 40% de probabilidades de que una bestia maligna se te cague encima, tendrás que sacar más de 40 para evitar este suceso tan desagradable (y poco útil, excepto como ejemplo chorra).

UN EJEMPLO DE UNA PARTIDITA DE ROL

Esto es siempre lo primero que se hace, el MP debe describir el lugar donde se encuentran los PJs.
Máster–Pláster: —Empieza a oscurecer. Estáis frente a un túmulo muy chungo. Tiene una puerta de madera sencilla con unas runas raras grabadas. En los alrededores no hay mas que arbolitos y alguna que otra roca. Vuestros caballos están pastando a unos metros. ¿Qué hacéis?
Birras: —Saco mi mayal. Y me pongo en posición de romper cráneos a tutiplén.
Cristina: —Preparo el hechizo de teleportar, por si acaso.
Txus: —Me voy liando unos canutos.
Patrick: —Voy a mirar si los caballos están asustados.
Freddy: —Intento leer lo que pone en las runas.
[Tira los dados para descifrar runas... Saca un 90, no está nada mal].
Vero: —Miro si la puerta tiene alguna trampa.
[Tira los dados en *percepción*... Saca un 02 ¡Ay! Eso es muy chungo].
MP: —Muy bien. Freddy, en la puerta ves que pone «El que pase por esta puerta se va a comer unas yoyas del copón». Mientras tanto; Vero, ¡sacas una pifia! [Mira en la tabla de Pifias y tira un dado]. ¡Ops! Parece ser que la trampa que había en la puerta se activa. Te comes 20 dardos envenenados con kly. Pierdes tropecientos puntos de vida. Lo siento, mueres instantáneamente.
V: –¡Mierda! ¡Que alguien me resucite!
T: —Bueeeno. Parece ser que vamos a tener que utilizar unas athelas por la causa. Aplico las hierbas sobre Vero.
B: —¡Cagüen la puta! ¡¡Quiero matarrr!! ¡¡Los bichos que haya dentro lo van a pagar!! ¡¡¡Me los voy a cargar a todos!!! ¡¡¡Tiro la puerta abajo!!! ¡¡¡Hijos de putaaaa!!!
[Tira dados para meter una hostia a la puerta y saca un 85: está bastante bien].
F: —Yo me pongo detrás del Birras por si acaso. No vaya a ser que se dispare la trampa otra vez.
C: —Sigo preparando el *teleport*.
P: —Compruebo de nuevo si los caballos están asustados, je–je–je. Por si acaso…
MP: —Okis. Birras echa abajo la puerta con su fuerza. Como la trampa se había activado antes, la trampa ya no funciona. Veis que hay un pasadizo, pero está demasiado oscuro como para ver nada. Un montón de telas de araña cuelgan por todas las paredes y el techo. Hay muy mal rollo en el sitio. Mientras tanto Vero recupera sus puntos de vida y resucita.
F: —Enciendo una antorcha y la lanzo adentro.
T: —Y yo enciendo mi canuto.
B: —Grito a ver si pasa algo.
V: —¡Qué bien sientan las athelas! Preparo mi arco con una flecha pica–pica.
C: —Me voy con Patrick a ver si los caballos están comprobados.
P: —Compruebo si Cristina va a comprobar los caballos.
MP: —Al lanzar la antorcha, a lo lejos veis que de una tumba muy antigua y desgastada aparece un tumulario muy feo y sin joyas diciendo «¡Largaos de aquí! Ya es la quinta vez que venís, no tengo ningún objeto mágico ni joyas que robar. ¡Iros a los túmulos de Bree a dar la brasa y dejadme en paz!…»

Pues eso, así más o menos es una partida de rol. Normalmente suelen ser bastante más largas, pero aquí no voy a escribir la continuación de *El Señor de los anillos*.

CONCLUSIÓN

Este juego no incita a la violencia ni a jugar en sitios extraños (cementerios, vías de tren, pistas de aterrizaje, oficinas de Hacienda...). Tampoco incita a fumar canutillos de athelas mientras se juega (como si te fueras de compras con tu madre, vamos). El autor no se responsabiliza si los niños se asfixian al ingerir los D10 o si se ponen a imitar a los elfos gays. ¡No quiero saber nada de "frikis" como vosotros y me haré el sordo si ocurre algo de esto!

PATRICK
2005

CÓMO JUGAR: REGLAS Y GUÍAS

1. LOS FUZZTOONS

PATRICK

RAZA: humano beijabar
ESTATURA: 1'79 m
PESO: 67 k
CABELLO: trenzas de colores
OJOS: verdes
ACTITUD: neutral tirando a gamberrete
ESPECIAL: saca tiradas abiertas con un 96 o más y los animales nunca le atacarán a no ser que se les provoque.
PROFESIÓN: montaraz/rastreador
FRASE PREFERIDA: «Hasta el 32 de diciembre no te quites la cota de malla».
IDIOMAS: oestron (5), waildyth (5), éntico (1).
PUNTOS DE HISTORIAL: 5
LÍMITE DE CARGA SIN PENALIZACIÓN: 7 k

Nacido cerca y no muy lejos de la Carroca, Patrick tiene ciertos lazos de sangre con Beorn (tantos como los de un enano con un elfo). De pequeño ya mostró gran entusiasmo en colocar trampas para orcos en el Bosque Negro simplemente para pasar el rato. Tiene una gran pasión por los túmulos de los grandes reyes (más que nada, para llevarse los tesoros que hay dentro). Es alérgico a las criaturas de Sauron y Melkor, por eso hace "limpieza" siempre que puede y tiene una gran pasión por contar el número de víctimas que pasa por su espada. Es buena persona en el fondo, pero tiene un grave problema de gamberrismo infantil. Como montaraz, Patrick es un personaje entrenado en las artes del combate al aire libre y es un experto en todos los temas de rastreo, moverse por los bosques, trepar, etc. También recibe el poder de los Valar gracias a sus poderes de Canalización (aunque los Valar no suelan escucharlo).

Característica principal *Constitución*
Bonificaciones por profesión
+2 a las habilidades con armas por nivel
+3 a las habilidades generales por nivel
+2 a la percepción por nivel
+2 a esconderse/acechar por nivel
Restricciones a los sortilegios
Puede aprender cualquier lista de canalización hasta nivel 5 y cualquier lista de montaraz sin restricciones.

POSESIONES:
–"Zaska" (Tsas–ka). Espada ancha robada de un túmulo de Bree. Ahora pertenece a Patrick. Esta espada cambia de tamaño a voluntad de su dueño. Puede convertirse en un enorme mandoble o en una daga. Forjada con galvorn, da una bonificación de +40 a la BO y las tiradas abiertas se hacen a partir de 95. Exterminadora de dragones con paperas.
–"Fuska"·(Phus–ka). Capa de Patrick. Da +20 a esconderse y resta –20 a los proyectiles dirigidos hacia el portador. La capa lleva una pequeña maldición: cualquier personaje que se ponga la capa que no sea su dueño, recibirá un crítico D de presa en el cuello nada más ponérsela.

Kartoffelsalat
Es la montura de Patrick. Kartoffelsalat pertenece al linaje de los meara, los caballos superguays de los rohirrim. Es de color negro y acelera de 0 a 100 Km/h en 2 segundos. Cuando supera la velocidad del sonido, se puede percibir fuego en las melenas y en las patas. Corren rumores de que es un caballo modificado genéticamente mezclado con una pesadilla. Kartoffelsalat ha hecho buenas migas con Patrick debido a la buena alimentación que recibe (le encanta la ensalada de patatas), de ahí su nombre.

Kartoffelsalat

Nivel	PV	CA	BD	Ataque	Tamaño	Crít.
20	300	C	50	90Pu	Grande	Normal

FREDDY

RAZA: humano burgués
ESTATURA: 1'62 m
PESO: 65 k
CABELLO: ¿lo qué?
OJOS: marrón verdoso
ACTITUD: pillao
ESPECIAL: rallar a la peña
PROFESIÓN: bardo ("hombre para todo", chico apañadito)
FRASE PREFERIDA: «Cría elfos y te darán por culo.»
IDIOMAS: oestron (5), quenya (2), sindarin (1), silvano (1), adunaico (1), rohírrico (1), kuduk (1), khuzdul (2), lengua negra (1), orco (1), yêti (2).
PUNTOS DE HISTORIAL: 6
LÍMITE DE CARGA SIN PENALIZACIÓN: 7 k

Criado en Minas Tirith, Freddy recibió su primera arpa en una tómbola de su pueblo. Desde entonces no la suelta ni para cagar y canta cualquier chorrada que le sale de la cabeza, que tiene la forma de un transistor de la segunda guerra mundial. De pequeño le suministraron veneno durante una buena temporada para ver si se moría de una puta vez y dejaba de cantar. Tuvo suerte de resistir el veneno, pero le dejó graves secuelas (se quedó calvo a los 16 años y otras cosas que todavía no se han manifestado). Estudió las diferentes lenguas de la Tierra a Medias en una taberna a base de emborracharse y cantar junto a los forasteros que pasaban por allí. Hizo que le pusieran un piércing en la lengua con una runa de Esencia grabada para desafinar más todavía si cabe. Prefiere las tabernas *after* sobre cualquier cosa. Como bardo que es, sabe hacer un poquito de todo, incluso hace música con el pito: todo un artista…

Característica principal *Presencia*
Bonificaciones por profesión
+1 a las habilidades con armas por nivel
+1 a las habilidades generales por nivel
+1 a las habilidades de subterfugio por nivel
+1 a las habilidades mágicas por nivel
+1 a los ataques de sortilegios básicos por nivel
+1 a la percepción por nivel

Restricciones a los sortilegios
Puede aprender cualquier lista de esencia hasta nivel 5 y cualquier lista de bardo sin restricciones.

POSESIONES:
–Arpa de Freddy. multiplicador de sortilegios x4. +20 a las TR contra canalización.
–Piércing de Freddy. Posee una runa permanente que añade 15 m de alcance a sus canciones.

Jigglyburp
Es el familiar de Freddy y no se separan nunca. Fue creado por Cristina a partir de los huevos de un troll. Como el bicharraco no paraba de tirarse pedos y eructos, Cristina enseguida pensó en Freddy. Jigglyburp es un engendro pestilente del Caos, tiene forma de una vejiga hinchada de pus con ojos y siempre huele mal. Por lo demás es una criatura muy simpática e incluso se le puede coger cariño.

Jigglyburp

Nivel	PV	CA	BD	Ataque	Tamaño	Crít.
5	60	CE	30	70Mo	Pequeño	Normal

EL BIRRAS

RAZA: Lossadan
ESTATURA: 1'70 m
PESO: 118 k
CABELLO: una bonita barba de macarra
OJOS: lleva siempre gafas de sol
ACTITUD: macarra quiticagas
ESPECIAL: cascar cráneos
PROFESIÓN: guerrero/carnicero
FRASE PREFERIDA: «El guerrero, al igual que el burro, cuanto más fuerte más cazurro.»
IDIOMAS: lossoth (4), oestron (4), sindarin (1), orco (2)
PUNTOS DE HISTORIAL: 4
LÍMITE DE CARGA SIN PENALIZACIÓN: 12 k

Proveniente del Norte, Birras es un macarra en toda regla adiestrado en casi todas las artes de matanzas. No le gusta la magia y odia todos los bichos que sean más grandes que él. Hace ceniceros con los cráneos de sus enemigos y se cuelga sus colmillos como trofeos. Su gran pasión es la cerveza y su mûmakil "Mûkilimú". No apaga el móvil en el cine ni rebobina las películas cuando las tiene que devolver al videoclub. Su sitio favorito son las tabernas con mucha gente a las que pegar y mastica con la boca abierta. Tiene una habilidad innata en resistir venenos y drogas. Algún día te partirá la crisma.

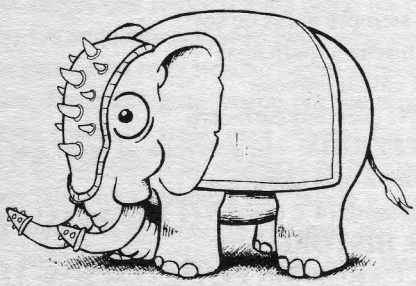
Característica principal *Fuerza*
Bonificaciones por profesión
+3 a las habilidades con armas por nivel
+1 a las habilidades generales por nivel
+2 al desarrollo físico por nivel
Restricciones a los sortilegios
Puede aprender cualquier lista de un dominio (a su elección), solo pudiendo realizar sortilegios de hasta máximo nivel 3.

POSESIONES:
–"Kaskakokos". Enorme mayal de Birras. Se necesita como mínimo FUE 100 para poderlo usar. Dado el gran tamaño del arma, cualquier crítico A o B se considerará siempre como C. Está hecha de eog negro y da +30 a la BO.
–Yelmo del Birras. +20 BD y nunca se desprende de la cabeza si el dueño no quiere y evita un 20% de golpes en la cabeza, lo consiguió en una lucha a muerte contra un cimerio.

Mûkilimú
Es un mûmakil que fue cazado por el Birras cuando era tan solo un cachorro. El macarra del Birras lo intentó entrenar para que aprendiera a manejar espadas y mazas, pero las zarpas de la criatura no daban mucho de sí. Así que intentó sacrificar al animal partiéndole la cabeza con una roca bien gorda. La roca se partió. Birras se quedó atónito y vio que aún podía sacarle provecho al mûmak. A partir de entonces lo entrenó para derribar muros y fortalezas. Mûkilimú se quedó sin las pocas neuronas que le quedaban por los golpes recibidos en la cabeza y es ahora mismo un animal completamente estúpido con tantas ganas de bronca como su dueño.

Mûkilimú

Nivel	PV	CA	BD	Ataque	Tamaño	Crít.
10	350	CO	70	120To	Enorme	Grandes criat.



VERÓNICA

RAZA: dúnedain
ESTATURA: 1'65 m
PESO: 53 k
CABELLO: castaño oscuro
OJOS: marrones
ACTITUD: chupijéi
ESPECIAL: disparar flechas en el culo de Beorn
PROFESIÓN: ladrona/exploradora
FRASE PREFERIDA: «Más vale esquivar que gastar unas athelas.»
IDIOMAS: oestron (5), adunaico (4), sindarin (4), quenya (1)
PUNTOS DE HISTORIAL: 4
LÍMITE DE CARGA SIN PENALIZACIÓN: 7 k

Nacida en Gondor, ya desde pequeña tenía una gran afición por llevarse las cosas "prestadas" de otra gente. A los 13 años fue expulsada por pueblo por choriza y desde entonces ha vagado por la Tierra a Medias hasta que conoció a los Fuzztoons. Gracias a que tuvo que sobrevivir sola durante una temporada en el campo, aprendió todo tipo de técnicas de observación, emboscadas e incluso se instruyó en el manejo del arco de caza. Colecciona objetos de todo tipo, pero su debilidad son las flechas mágicas, de las cuales posee una gran colección. No es muy temperamental a no ser que pongas en duda sus habilidades como ladrona, entonces es una fiera. Tiene una gran debilidad por los animalitos, especialmente por los gatos–mochuelo.

Característica principal *Agilidad*
Bonificaciones por profesión
+1 a las habilidades con armas por nivel
+1 a las habilidades generales por nivel
+2 a las habilidades de subterfugio por nivel
+3 a la percepción por nivel
Restricciones a los sortilegios
Puede aprender cualquier lista de un dominio (a su elección), pero solo puede realizar sortilegios de nivel 5 como máximo.

POSESIONES:
–"Piércing". El arco favorito de Verónica. Puede disparar una flecha por turno sin penalización. Todas las flechas disparadas por este arco añaden un +10 al crítico de perforación. Las flechas se desvían hacia Beorn si éste se encuentra cerca (hasta en un radio de 500m).

Jaimito
Verónica se encontró a este pequeño hámster vagabundeando por los campos. Debido al gran aburrimiento de la chica (y del hámster), empezó a entrenar a Jaimito en las artes marciales y el pillaje. Lo lleva siempre consigo en una bolsita en el cinturón. Ahora mismo es el hámster más feroz de la Tierra a Medias y podría darle una patada a cualquier huargo que se le pusiera por delante.

Jaimito

Nivel	PV	CA	BD	Ataque	Tamaño	Crít.
4	40	SA	100	30Ga	Pequeño	Normal

CRISTINA

RAZA: medio dorwinrim, medio elfo
ESTATURA: 1'58 m
PESO: 46 k
CABELLO: rosa fosforito
OJOS: marrón verdoso
ACTITUD: no suele estar en el mismo mundo que los demás
ESPECIAL: saca pifias bastante gordas (suma +10 a cualquier pifia)
PROFESIÓN: mago/amago
FRASE PREFERIDA: «A varita regalada, no le mires las cargas.»
IDIOMAS: oestron (5), sindarin (3)
PUNTOS DE HISTORIAL: 4
LÍMITE DE CARGA SIN PENALIZACIÓN: 7 k

A la madre de Cristina, de raza dorwinrim, se le ocurrió la genial idea de intentar violar a un elfo... Y lo consiguió. Los rasgos de Cristina heredados de su padre son su escasa fortaleza (la madre está bastante cachas) y su habilidad para realizar sortilegios. Partió con su poney Mechitas en búsqueda de tomos mágicos y de pergaminos para ser la mejor maga de Parda. Como es la más joven del grupo, también es la más inexperta y suele meter en bastantes líos al grupo. Al ser una chica muy feliz, no se entera de nada de lo que pasa en su alrededor ni tampoco sabe muy bien para qué sirven exactamente los puntos de experiencia (si hay que matar, se mata).

Característica principal *Inteligencia*
Bonificaciones por profesión
+2 a lectura de runas por nivel
+2 a usar objetos por nivel
+3 a los ataques de sortilegios dirigidos por nivel
+2 a los ataques de sortilegios básicos por nivel
Restricciones a los sortilegios
Puede aprender cualquier lista de esencia y de magos sin restricciones.

POSESIONES:
–"Churruscán". Bastón mágico. Multiplicador de sortilegios x4. +20 a las TR de esencia. Puede lanzar 3 bolas de fuego al día.

El poney Mechitas
Este poney lo consiguió Cristina gracias a un trueque por una gallina coja, creyendo que era el mejor cambio de su vida. Lo que no sabía era que el animal tenía problemas de asma crónico, aparte de tener una falta de vitaminas constante. Mechitas se cansa cada media hora y tiene que descansar unos 15 minutos antes de seguir. La criatura tampoco puede subir cuestas de más de un 20% de inclinación o le daría un patatús. Pero, aún así, Cristina no abandonaría a su poney en ningún momento, dice que le da suerte.

Poney Mechitas

Nivel	PV	CA	BD	Ataque	Tamaño	Crít.
3	50	SA	25	25To	Pequeño	Normal

TXUS RADAGAST

RAZA: humano (istar)
ESTATURA: 1'74 m
PESO: 60 k
CABELLO: rastas color castaño oscuro
OJOS: Verdes
ACTITUD: fumeta pasota
ESPECIAL: liar canutos sin mirar
PROFESIÓN: animista/psiconauta
FRASE PREFERIDA: «Más vale canuto liado, que cien por liar.»
IDIOMAS: oestron (5), silvano (3), waildyth (3)
PUNTOS DE HISTORIAL: 5
LÍMITE DE CARGA SIN PENALIZACIÓN: 7 k

Vino a la Tierra a Medias junto con Gandalf, Saruman, Pepin y otros colegas para mantener orden. Descubrió que las athelas servían para algo más que para hacer cataplasmas y, gracias a éstas, empezó a descuidarse de la misión para la que fue enviado. Gracias a los Fuzztoons, Radagast ha vuelto a las andanzas, pero de aquella manera... Su hogar es Rhosgobel, donde tiene una plantación de athelas descomunal con todas las variantes de la especie. Todos los pájaros visitan Rhosgobel una vez en su vida y prueban las famosas athelas de Txus (yo también lo haría). Experto en hierbas, se conoce todas las existentes y sus aplicaciones. Posee una espada de madera que corta como la mejor espada de mithril. El poder lo recibe directamente de los Valar gracias a la Canalización, en sus momentos de lucidez puede llegar a ser un adversario demoníaco.

Característica principal *Intuición*
Bonificaciones por profesión +1 a lectura de runas por nivel +1 a usar objetos por nivel +2 a los ataques de sortilegios dirigidos por nivel +2 a los ataques de sortilegios básicos por nivel +1 a la percepción por nivel
Restricciones a los sortilegios Puede aprender cualquier lista de canalización y de animistas sin restricciones.

POSESIONES:
–"Hâsh". Espada sagrada de Txus. +30 a la BO y exterminadora de orcos y hombres.

Peyote
Este papagayo fumeta consiguió llamar la atención de Txus gracias a sus constantes visitas a Rhosgobel y por su gran afición a la "buena hierba". Desde entonces ha sido el gran compañero (y gorrón, ojo, que no gorrión) de Txus. Solamente tiene un tema de conversación: las drogas, otra cosa no le podrás sacar. Está totalmente grillado de tantos canutos fumados y sus ojos suelen salirse de la órbita cada 2 segundos.

Peyote

Nivel	PV	CA	BD	Ataque	Tamaño	Crít.
2	25	SA	35	30Pi	Pequeño	Normal

1.0 CREACIÓN DE UN FUZZTOON

En este juego de rol de fantasía épica y cachonda, cada jugador tendrá que asumir el papel de un Fuzztoon, a excepción del Máster–Pláster. Los jugadores tendrán que generar al personaje para determinar sus atributos. El resto ya viene en la descripción de cada Fuzztoon. (Por ejemplo, si quieres jugar con Patrick, tienes el PJ de Patrick como una plantilla, rellénala como se indica a continuación). Éstos son los pasos que tendrás que hacer para dar vida a un Fuzztoon:

1– Decidir qué tipo de personaje quieres interpretar (esto suele depender de la cantidad de gasolina que haya ingerido por la noche el jugador).
2– Tirar los dados para determinar las características del personaje (si consigues colar los dados en la garganta del Máster–Pláster no obtendrás bonificaciones ni te dejará lanzar los dados de nuevo si has sacado una tirada baja).
3– Desarrollar las habilidades del personaje en su adolescencia (dependiendo de las manolas o frotamientos que se haya hecho).
4– Gastar los puntos de historial en algo útil y duradero.
5– Desarrollar las habilidades del personaje durante el aprendizaje (¿os imagináis a Freddy aprendiendo a cantar?).
6– Equipar al personaje (no te olvides de cargarlo de drogas hasta las cejas).
7– Suma las penalizaciones y bonificaciones del personaje.
8– Si no tienes los cómix de los Fuzztoons, es un buen momento para comprártelos y así poder ver su comportamiento y filosofía para interpretar bien al personaje (aunque luego lo interpretarás como te de la gana). ¡Toma publicidad por la jeta!
Todo esto lo tendrás que pasar a la hoja de personaje que viene al final del libro. Fotocopia esa página y haz unas cuantas copias más, ya de paso. Usa siempre un lápiz porque vas a tener que borrar alguna vez (imagínate que tu personaje muere, no irás a gastar otra hoja ¿verdad? Je, je, je).

1.1 CARACTERÍSTICAS FÍSICAS Y MENTALES

Tira dos dados de 10 por cada característica (son 7 en total). Lo mejor es ir apuntando los números que vayan saliendo en una hoja aparte y luego poner los números en cada característica. Para que los PJs salgan medianamente bien, el MP debería dejar que se ignoraran las tiradas que salieran por debajo de 30 (no queremos que se muera el personaje por un resfriado). Cuanto más alto sea el número de una característica, mejor (el máximo es 100). El jugador también podrá optar por cambiar cualquier tirada conseguida por un 90, eso sí, la tendrá que poner en su característica principal.
Estos atributos definen al personaje. Las características de cada Fuzztoon tendrá un valor numérico
entre 30 y 100. Con estos números podemos comparar unos personajes con otros. Por ejemplo, si Freddy tiene un 30 en Fuerza y Birras un 98, ya sabemos quién va a tener menos problemas de estreñimiento.

1.12 DESCRIPCIÓN DE LAS CARACTERÍSTICAS

FUERZA (FUE): la fuerza bruta, el poder de romper cráneos con una sola mano (no tiene nada que ver con los Jedis). Esta característica afecta las capacidades de lucha, llevar cargas... Es la característica principal de los guerreros y los macarras (que suelen ser equivalentes).
AGILIDAD (AGI): refleja la destreza, la rapidez, los reflejos y la ligereza de un personaje. Afecta a la defensa, el uso de proyectiles, el movimiento, las maniobras y a lo rápido que puedes echarte a correr si un batallón de Uruk–hais enfurecidos te quieren tirar desde Orthanc para comprobar la ley de Newton. Es la característica principal de los exploradores.
CONSTITUCIÓN (CON): es la que define de qué material estás hecho, representa tu salud y tu forma física. Afecta a las capacidades de resistir los venenos, las drogas, el dolor y todo tipo de penalidades. Es la favorita de los montaraces y de muchos personajes más.
INTELIGENCIA (INT): la razón, el sentido común y memoria de un personaje es fundamental para otros juegos de rol. Aquí no, a no ser que seas un mago(entonces será tu característica principal). La Inteligencia la necesitas para aprender a leer runas, saber timar o poder diferenciar entre un Nazgûl y Darth Maul.
INTUICIÓN (I): es la relación entre la conciencia de la naturaleza omnipresente y el personaje (¡qué potita que ha quedado esta frase!). Se le atribuye todo lo que tenga que ver con las fuerzas sobrenaturales :realizar sortilegios, usar objetos mágicos y percibir cosas, como que los trolls tienen más pelo en el culo que en los sobacos.... Con la Intuición también puedes saber si los Valar llevan ropa interior o algo parecido. Especialmente recomendado para animistas y fumetas.
PRESENCIA (PRE): todo lo que tiene que ver con la autoestima, el coraje y el carisma. Sirve para controlar las situaciones chungas con peligro de diñarla, la capacidad de influir sobre otras personas o criaturas. Es la característica principal del bardo. (Si, ya lo sé, Freddy no es un gran ejemplo de Presencia...¡Qué le vamos a hacer!).
APARIENCIA (APA): este valor decide el aspecto exterior de un personaje y es en lo que menos suelen poner puntos los jugadores a la hora de atribuirlos (ya que las características que importan de verdad son las otras). Por ejemplo, si tienes APA de 0 a 20 eres un personaje bastante vomitivo y repulsivo; y si tienes más de 90, nunca tendrás problemas para encontrar quién te caliente la cama.

1.13 BONIFICACIONES POR CARACTERÍSTICAS

Depende de lo altas o bajas que sean las características de un personaje, se le aplicarán ciertas bonificaciones o penalizaciones. Esto lo puedes consultar en la tabla BT–1.

BT-1 TABLA DE BONIFICACIONES POR CARACTERÍSTICA

Característica	Bonificación	Puntos de poder
102+	+35	4
101	+30	3
100	+25	3
98-99	+20	2
95-97	+15	2
90-94	+10	1
75-89	+5	1
25-74	0	0
10-24	-5	0
5-9	-10	0
3-4	-15	0
2	-20	0
1	-25	0

1.14 BONIFICACIONES POR FUZZTOON

Cada Fuzztoon tiene sus propias bonificaciones o restricciones. La fabulosa tabla BT–3 te ayudará a solucionar el problema. Dale las gracias.

BT–3 TABLA DE MODIFICACIONES ESPECIALES SEGÚN CADA FUZZTOON

	Modificadores a las bonificaciones de características						Modificadores a TR			
	FUE	AGI	CON	INT	I	PRE	ESE	CAN	VE	ENF
Patrick	+5	+5	+10	0	0	0	0	0	0	0
Freddy	0	0	+5	0	0	+10	+10	–10	+5	+5
Birras	+15	0	+10	–5	0	–10	+10	+5	+10	+15
Verónica	0	+10	0	+5	+5	0	0	0	0	0
Cristina	–5	0	0	+10	0	0	0	+5	0	0
Txus	+5	+5	0	0	+15	+5	+10	+10	+10	+10

Clave: FUE: Fuerza, AGI: Agilidad, CON: Constitución, INT: Inteligencia, PRE: Presencia, ESE: esencia, CAN: canalización, VE: veneno, ENF: enfermedades.

1.15 BONIFICACIONES A LAS HABILIDADES POR CARACTERÍSTICAS:

Todas las habilidades tienen un bonificador por una característica que la apoya. Consulta la tabla BT–2 para ver qué característica bonifica cada habilidad.

BT-2 TABLA DE EFECTO DE LA BONIFICACIÓN POR CARACTERÍSTICA

Habilidad	*Característica aplicable*
Maniobras de movimiento:	
Sin armadura o cuero	AGI
Cota de malla o coraza	FUE
BO cuerpo a cuerpo	FUE
BO proyectiles y armas arrojadizas	AGI
Trepar	AGI
Montar o cabalgar	I
Nadar	AGI
Rastrear	INT
Emboscar	-
Acechar/Esconderse	PRE
Abrir cerraduras	INT
Desactivar trampas	I
Leer runas	INT
Usar objetos	I
Sortilegios dirigidos	AGI
Percepción	I
Liderazgo e influencia	PRE
Desarrollo físico	CON
Bonificación defensiva	AGI
TR contra esencia	INT
TR contra canalización	I
TR contra venenos	CON
TR contra enfermedad	CON

1.2 HABILIDADES PRIMARIAS

Son las habilidades más usadas si se va de fiesta o a sitios que dan mala espina. Cada habilidad se clasifica en un tipo de acción: maniobras de movimiento (MM), maniobra estática (ME), bonificación ofensiva (BO) y propósito especial (PE). Aquí tienes una descripción de cada habilidad primaria para qué sepas lo que tienes que saber:

1.21 MOVIMIENTO Y MANIOBRA (MM): ésta es la habilidad que representa cuánto puede mover tu personaje por turno. Hay 5 tipos de armaduras que definen cada habilidad por separado (coraza, cota de mallas, cuero endurecido, cuero y sin armadura). Cada habilidad se verá restringida en diferentes grados dependiendo de la armadura, pero tranqui, esto ya viene en la hoja de personaje, así que no te preocupes. Las armaduras suelen tener ciertas penalizaciones por la incomodidad de llevarlas. Llevar grebas en las piernas también penalizaría en un –5 a la MM. Cualquier momento en el que el personaje tenga que hacer una tirada en la tabla de MM (MT–1), sumará su bonificación a la tirada.

1.22 HABILIDADES EN EL MANEJO DE LAS ARMAS (BO): posiblemente la que vayas a usar más. Estas habilidades definen tu maestría en armas y lo peligroso que eres usándolas. La bonificación que tengas se sumará a la tirada que saques para impactar. A veces podrás usar parte de la BO para la defensa (BD) y así poder parar los ataques de un enemigo. El llevar brazales penalizará la BO con un –5. Hay 6 categorías para desarrollarlas por separado:

Armas de filo: todo tipo de armas que corten, hagan pupita y se puedan llevar con una mano y un escudo en la otra sin necesidad de ser un mutante de 4 brazos.

Armas contundentes: cualquier arma que, cuando impactes sobre un enemigo, lo rompe y lo machaque sin necesidad de hacerle un tajo. Se comprenden como tal los martillos, mazas, pedruscos gordos... Se puede llevar escudo.

Armas a dos manos: todas las armas que necesiten las dos manos y que no sean proyectiles. Estas armas suelen hacer bastante más daño que las demás. No se puede usar escudo. Se comprende como arma a dos manos el mandoble, el mayal, el hacha de combate...

Armas de asta: estas armas comprenden la jabalina, la lanza, la alabarda y similares (las que van pincahadas en un palo, vamos)... Se pueden usar con escudo o a dos manos dependiendo de lo que más le guste al jugador (defenderse o meter hostias).

Arrojadizas: todo lo que puedas lanzar con las manos. Desde un mocacho del Freddy hasta una jabalina o un martillo. Se puede usar escudo (si lo quieres lanzar también, allá tu).

Proyectiles: mientras se pueda matar desde una distancia elegante, todas las armas de proyectiles entrarán en esta categoría. Hondas, ballestas, arcos, etc. Solo con la honda se puede usar escudo.

1.23 HABILIDADES GENERALES

Trepar (MM): tienes tres intentos para adivinar de qué trata esta habilidad. El tiempo medio que se tarda en subir una pared con asideros es de unos 3 metros por asalto.

Montar (MM): sirve para desplazarse subido en cualquier tipo de animal siempre que pueda soportar el peso del personaje (no, no valen hámsters). Cada vez que se haga algo inusual o se ataque sobre una montura, el personaje tendrá que tirar en la tabla de MM (MT–1) y sumarle la bonificación de esta habilidad.

Nadar (MM): es para que no te hundas como un bloque de cemento (siempre que tengas algún grado en esta habilidad). Si el personaje lleva armadura, el MP ya intentará hacer lo posible para que se hunda. Nadar con coraza es absurdo, con cota de malla, chunguísimo, con cuero endurecido, muy difícil, con cuero, difícil y con ropas de abrigo, dificultad media.

Rastrear (ME): me parece que esta sirve para seguir la pista a alguien o interpretar algún rastro.

1.24 HABILIDADES DE SUBTERFUGIO:

Emboscar (PE): muy útil si el personaje quiere pegar una puñalada trapera por la espalda sin que se entere el enemigo. Si la tirada de la maniobra resulta, el personaje realizará la emboscada y podrá añadir los grados que tenga en emboscar sobre el crítico que vaya a realizar. Pero si falla, atacará de manera normal.

Acechar/Esconderse (MM/ME): acechar, moverse sin ser oído y sin ser visto son maniobras de movimiento (MM). Esconderse sin moverse es una maniobra estática (ME). Estas habilidades se pueden modificar si hay alguien cerca y usa su *percepción* para contrarrestar la habilidad.

Abrir cerraduras (ME): sirve para meterte cosas donde amargan los pepinos. Que noooo, que es broma, je, je, je. Supongo que servirá para abrir cerraduras sin las llaves correspondientes.

Desactivar trampas (ME): sólo los más insensatos se pondrán a desarmar trampas sin tener algún grado de esta habilidad.

1.25 HABILIDADES MÁGICAS

Leer runas (ME): el personaje sabe descifrar el tipo de sortilegio que contiene una runa y la puede usar. Las runas se suelen escribir sobre pergaminos, pero también se pueden escribir sobre otras superficies (no pienso poner ejemplos, porque luego pensáis mal). Para leer una runa se ha de tirar en la tabla de maniobras estáticas (MT–2).

Usar objetos (ME): una de las habilidades que más vas a emplear. Puedes determinar qué tipo de sortilegios están imbuidos en un objeto y sabes cómo usarlos. También se ha de tirar en la tabla de maniobras estáticas (MT–2).

Sortilegios de rayo (BO): aquí se verá de qué material está hecho el personaje a la hora de lanzar sortilegios de combate. La diferencia entre los sortilegios de rayo y los de bola es que a estos últimos sólo se les añade la bonificación base, en vez de la bonificación completa (grados, característica y profesión). Un personaje que vaya a ser atacado por un sortilegio de rayo (o bola) puede decidir ponerse a cubierto (tirando en MM) y restar entre un –10 hasta un –60 a la BO del hechicero dependiendo la cobertura que haya.

Sortilegios de bola (BO): todos los que son de ataque siempre que no sean de rayo (échale un vistazo a la habilidad de encima para más detalle). Si, ya lo sé, es una putada que los sortilegios de bola no se puedan aumentar con puntos de desarrollo. Te recomiendo una cosa si no te gustan las reglas del juego: hazte un guerrero y olvídame.

Sortilegios de base (BO): sirven para lanzar sortilegios que no sean de ataque. El personaje tendrá que tirar en la tabla de ataques de sortilegios de base (AT–9) para ver si el blanco se resiste o si él mismo hace una pifia guapa (nunca se sabe).

1.26 OTRAS CAPACIDADES Y HABILIDADES

Percepción (ME): esta habilidad sirve para que el personaje pueda percibir, mediante la observación, cosas ocultas. Puede detectar trampas, puertas secretas, detectar personas entre matorrales (tal como Freddy vio a unos elfos dándose por el culo en Rivendel). El MP tirará en la tabla de maniobras estáticas (MT–2) para ver si el jugador ve algo o no, el MP puede ocultarle información al jugador si la tirada ha sido baja. La bonificación se puede usar para modificar una tirada de un enemigo que está acechando o escondiéndose.

Desarrollo físico (PE): en cuatro palabras: los puntos de vida. Sirve para ver la cantidad de hachazos que puede recibir un personaje antes de morir como un tocino. Cada vez que el personaje gaste un punto de desarrollo para aumentar un grado, se tira 1D10 y se añade a la bonificación (es la única habilidad que no usa la tabla BT–4). Si el personaje tan solo pierde los puntos de bonificación, se quedará inconsciente, pero si también pierde la bonificación por su constitución, entonces el personaje está bien jodido (uséase, muerto).

Listas de sortilegios (PE): es la que marca si el personaje aprende una lista nueva. Cada grado invertido en la lista proporciona un 20% de probabilidades de aprender una lista. Así que, si se invierten 5 puntos de desarrollo, la lista se aprende automáticamente. Cada vez que se sube de nivel sólo se puede aprender una lista y únicamente se puede tirar una vez. Al aprender una lista, el grado vuelve automáticamente a cero (y vuelta a empezar, a aprender otra lista nueva). Por ejemplo, si se tiene un 40% de probabilidades en aprender una lista, se tendrá que sacar menos de 40 en 1D100, si se falla, habrá que esperarse hasta el próximo nivel para volverlo a intentar, pudiéndole añadir nuevos grados.

Idiomas (PE): cada idioma se debe de desarrollar por separado (lógico). El grado determina la maestría y fluidez de un personaje en el idioma. Ver la tabla CGT–1 para más detalles.

CGT–1 TABLA DE GRADOS DE IDIOMAS

Grado 1: incluso con el culo te haces entender mejor. Te permite comunicarte a base de frases sencillas especiales para retardados. (por ejemplo: "Tengo cacas", "Romper koko yo a ti", "Ñam–ñam", "¿Matar dónde?") Por supuesto que no sabes ni leer ni escribir (prueba con el Pictionary).

Grado 2: puedes comunicarte con otro personaje siempre que esté por la labor de cooperar en una conversación insulsa y lenta. Las frases serán muy sencillas (al estilo los libros de Aprenda japonés en 10 días) y podrás leer algunos textos captando el significado en general. Escribir si que ya no.

Grado 3: hablas con fluidez, pero con acento de extranjero. Puedes leer y escribir textos simples con alguna falta de ortografía (este juego está escrito originariamente en Grado 3).

Grado 4: es como si fuese tu lengua materna. No tienes acento y puedes leer y escribir sin problemas, incluso te permites hacer algunas rimas simples.

Grado 5: te conoces toda la gramática al dedillo y conoces como mínimo 10 sinónimos para cada palabra. Te ves capaz de escribir la continuación de El Silmarillion.

1.27 HABILIDADES SECUNDARIAS

La mayoría de las habilidades secundarias no sirven más que para rellenar huecos y para que el juego de rol tenga más hojas. De todas maneras, hay alguna que podría interesarte. Cualquier jugador puede usar sus puntos de desarrollo en cualquiera de estas habilidades por el coste de un punto por cada bonificación de +5. Estas habilidades no aparecen en la hoja del jugador porque es bastante improbable que las vaya a tener todas. Así que, si vas a elegir alguna, anótala en la ficha y añádele el bonificador de la habilidad primaria que hay entre paréntesis al lado del nombre de la habilidad.

Acrobacia (AGI): ayuda a reducir el efecto de las caídas o a poder montarte sobre una lámpara de una taberna cuando haya bronca (todo un clásico).
Actuar (PRE): ideal para imitar a Aragorn, Elrond o incluso a un Nazgûl.
Baile (INT): ¡aprende a bailar la *mamuschka*! Muy útil si quieres aprender en un momento un ritual mágico, un baile élfico (je, je, je, je), etc.
Climatología (I): si no llevas un chubasquero encima, esta habilidad podría ser interesante.
Cocinar (I): aparte de poder conseguir que te salgan amigos hasta debajo de las piedras, también sirve para detectar comida en mal estado o envenenada. Con esto puedes minimizar los riesgos de entrar en un bareto orco.
Conocimiento de las cuevas (INT): por si en algún momento estás perdido y quieres encontrar una salida dentro de una cueva.
Conocimiento de los cielos (I): interesante si lo que quieres es no perderte a tomar por el culo. Ideal para navegantes y para saberse guiar por las estrellas.
Construir trampas (INT): si no quieres mancharte las manos con la sangre del enemigo, ya sabes. Tu habilidad se restará de la *percepción* del idiota que vaya a pisarla.
Contorsionismo (AGI): imita a un epiléptico a la perfección. También sirve para escapar de ataduras o conseguir posturitas en la cama jamás imaginadas.
Cordelería INT): muy útil si te quieres atar bien los zapatos (¡vaya!, pero si en este juego se usan botas). Bueno, supongo que también servirá para hacer nudos chungos o poderlos deshacer.
Dar volteretas (AGI): con colchoneta, sin colchoneta, con la cabeza por delante o con el cuello roto. Todo es posible.
Diagnosticar acné (I): con esta habilidad podrás saber con 3 días de antelación los granos que te van a salir y poderle aplicar un tratamiento.
Entrenar animales (PRE): ¿quieres que tu hámster haga el muerto? Es muy fácil…
Esquiar (AGI): muy útil para visitar las Montañas Nubladas y hacer un poco de turismo esquivando aludes.
Forrajear (I): no hay nada más patético que pasar por un campo de athelas y no saberlo. Con esta habilidad podrás encontrar drogas, comida o agua potable y reconocer todo tipo de hierbas.
Hacer flechas (AGI): si lo que menos te gusta es ir recogiendo flechas del suelo, fabrícatelas tu mismo.
Herrería (FUE): viene muy bien si sacas muchas pifias y se te joden las armas o armaduras. Puedes trabajar cualquier metal.
Historia y leyendas (I): sirve para recordar alguna historia o leyenda (lugares, personajes...) cuando se intenta obtener información en un lugar. Freddy, por ser bardo, recibe una bonificación de +5 por nivel. Para consultar el resultado se mira en la tabla de *percepción* de la MT–2.
Identificar balrogs (INT): no sé muy bien para qué sirve, si sólo hay un balrog, no ha de costar mucho reconocerlo, ¿no?. *Si notas que la mierda corre por tus piernas, es muy probable que tengas a un Balrog enfrente.*
Jugar (I): imprescindible para jugar al "¡churro va!", "tula", "cadeneta", el póquer y otros juegos que requieran suerte.
Liar canutos (AGI): necesitas 6 asaltos para liar un canuto. Pero con esta habilidad podrás tirar en la tabla de maniobras estáticas (MT–2) y poder liarlos en un asalto. Especialmente pensado para Txus.
Manejo de tanques criogénicos (INT): ¡Ops!, ésta se ha debido de colar de otro juego.
Maña (PRE): todo tipo de maniobras que requieren las manos como elemento principal. Sirve para arreglar el transistor del abuelo, hacer trucos de "magia"...
Meditación (PRE): con esta habilidad podrás recuperar los puntos de poder en dos horas.
Música (AGI): sirve para poder usar instrumentos o saber interpretar escrituras de música.
Navegar (I): se usa para saber manejar todo tipo de barcos
Oratoria (PRE): se emplea para rallar a la peña y confundirlos tanto que acabarán haciendo algo por ti (aunque un momento antes estuvieran totalmente en contra).
Pastoreo (PRE): ¡kiaaaa! Sirve para controlar animales que van en manadas (también es aplicable a ciertos tipos de humanos).
Payaso (PRE): la habilidad que necesitas para hacer el ridículo en la calle o en cualquier otra parte.
Pilotar X–Wing (INT): ¡Aprende a ser un auténtico klingon! (¿?)
Pintar figuritas de plomo (AGI): si tu personaje es un friki empedernido, quizás le guste pintar figuritas.
Remar (FUE): ¿has intentado remar alguna vez? No es tan fácil si estás en unos rápidos por culpa del MP.
Robar (AGI): imprescindible si vas a jugar con el personaje de Verónica.
Seducción: podrás seducir desde un orco hasta un ent (eso depende de tu líbido y tus ganas de mojar).
Señales (INT): es muy útil siempre que un compañero tenga también esta habilidad (y la sepa usar).
Soborno (PRE): si eres un cacho perro, esto te encantará. ¡Intenta sobornar al rey de Rohan!
Tallar madera (AGI): impresiona a tus colegas tallando tótems o huesos para hacer piércings.
Tortura (INT): si eres bueno, puedes sacar información incluso de las piedras (o hacer que a un calvo le crezca el pelo).
Trabajar el cuero (AGI): ideal para hacerte caretas de piel de orco. También puedes hacerte armaduras, boleadoras, bolsos para elfos...
Zambullirse (AGI): para saber tirarse al agua con estilo desde las alturas (o algo así).

1.28 GRADOS DE HABILIDAD

Mientras el personaje vaya sobreviviendo a las aventuras infernales del MP, irá adquiriendo experiencia en diversas habilidades y las desarrollará. Es como si cada día uno practicase a escupir y volverlo a cazar con la boca, al final acabará siendo todo un experto en subnormalidades como éstas. Esto en el juego se define como grados.

1.29 BONIFICACIONES POR GRADO DE HABILIDAD

Casi todas las habilidades tienen una bonificación por cada grado de habilidad que tengan. Estas bonificaciones se pueden ver en la tabla BT–4. Suele tener una misma pauta a la hora de seguir la tabla: –25 si el grado es 0, +5 si el grado es 1, +10 si el grado es 2, +15 si el grado es 3, etc. Una vez superado el grado 10, las bonificaciones en vez de ser de +5 por cada grado serán de +2.

BT-4 TABLA DE BONIFICADORES POR GRADO DE HABILIDAD

Grado de Habilidad	Bonificación
0	-25
1	5
2	10
3	15
4	20
5	25
6	30
7	35
8	40
9	45
10	50
11	52
12	54
13	56
14	58
15	60
16	62
17	64
18	66
19	68
20	70

+1 por cada grado por encima de 20

1.3 ANTECEDENTES (PUNTOS DE HISTORIAL)

Cada Fuzztoon posee un cierto número de puntos de historial. Estos puntos sirven para gastarlos en la tabla CGT–2 como al jugador le guste. Esto define un poco más al personaje y sirve como pequeña base de las tonterías que ha hecho antes de juntarse con el grupo. Hay 6 opciones a elegir, cada vez que escojas una, gastas 1 punto de historial:

CAPACIDADES ESPECIALES: si quieres que el personaje destaque en alguna habilidad en especial y sea diferente al resto de la humanidad. Por cada punto gastado se tirará una vez en esta tabla.

OBJETOS ESPECIALES: cada Fuzztoon tiene uno o más objetos especiales. Por cada punto que gastes, el personaje poseerá uno de estos objetos.

HIERBAS O VENENOS: por cada punto gastado podrás tirar una vez en esta tabla. Esto representa las hierbas o venenos que el personaje se ha ido guardando para una ocasión especial.

GRADOS DE HABILIDAD NO PROFESIONALES: con esto puedes incrementar en 2 grados una habilidad primaria o en 5 grados una habilidad secundaria por cada punto de historial invertido. Aquí se ve por ejemplo si el personaje ha estado practicando en *liar canutos*.

SUBIDÓN DE CARACTERÍSTICAS: muy, muy útil si quieres que tu personaje destaque en alguna característica y te dé bonificaciones por un tubo después en habilidades primarias y secundarias. Por cada punto de historial puedes subir 2 puntos en una característica o 1 punto en tres características.

IDIOMAS: aquí se nota si el personaje ha viajado mucho o si ha hecho muchos cursillos de idiomas. Por cada punto gastado, el personaje aprende un idioma en grado 5. No está mal.

CGT–2 TABLA DE OPCIONES DE HISTORIAL

SUBIDÓN DE CARACTERÍSTICAS:
Se incrementa una característica en 2 o se incrementan tres características en 1.

GRADOS DE HABILIDAD NO PROFESIONALES:
Se aumenta una habilidad primaria en 2 grados o se aumenta una habilidad secundaria en 5.

IDIOMAS:
Se aprende un idioma hasta 5 grados por todo el morro.

OBJETOS ESPECIALES:
Por cada punto gastado podrás escoger un arma especial de tu personaje, detallada en la hoja de cada Fuzztoon.

HIERBAS & VENENOS:

Tirada	*Hierbas/Venenos*
2-02	3 Ferrârys y 2 Naïks.
5-05	2 Tinkïwin Ky y 3 Arrobash.
15-15	1 Charger y 2 Bliss Extra.
25-25	1 Panorameeks y 2 Höffmân.
26–35	3 Trichocerûs y 3 Clarky.
45-45	2 Porky y 4 Cacäolâth.
55-55	1 Ferenghy, 2 Glycer Yligûm y 1 Flakenchuken.
65-65	2 Kriptunait y 1 Tristrambrêyker.
70-70	3 An Traksh y 1 Fryx Inlaf.
75-75	2 Ñogi–Ñogi y 2 Woswos.
80-80	2 Morkachorka, 1 Afta Pärthy, 2 Kumônga y 2 Pega–Pega.
85-85	3 Grotsnik, 1 Quitaboinas, 2 Ayahuashka y 1 Fâst Forguar.
90-90	2 Kôkaïna y 2 Bliss Extra.
94-94	1 Athelas Classic y 2 Himalaya Gold.
97-97	2 Hêmp Skunk, 4 Superflai y 3 Cogollumen.
97-98	5 Super Silver Haze, 2 Cannâ Bish y 8 Resina de athelas.

99–00 Kôkaïna, 10 Athelas Classic, 3 Hëroinâh y 10 Panorameeks. ¡A disfrutar!

Para más información, consulta la tabla Hierbas y venenos.

CAPACIDADES ESPECIALES:

Tirada	*Capacidad*
01–05	Eres el mejor manejando espadas láser, solo tienes que esperar a que las inventen.
06–10	Eres tan gafe que lo transmites incluso a tus colegas. Todas las criaturas que estén a menos de 3 m de ti sacarán automáticamente una pifia si el resultado es 7 o menos (podría ser peor, podrías haber nacido muerto). Vaya putada.
11–20	Aumenta 10 grados la habilidad secundaria *pastoreo*. Je, je, je.
21–30	Hay algo en tu olor corporal que hace que la gente vomite si está a menos de un metro de ti. Los pobres desgraciados tendrán que tirar en la tabla de Resistencia contra tu nivel (cuanto más apestes, de mayor nivel serás) o vomitarán todo lo que hayan comido. Si fallan por más de 50, les provocarás una úlcera de estómago y no te volverán a dirigir la palabra.
31–40	Resistes los efectos de las athelas. ¡Qué pena! (casi te recomendaría que te hicieses una nueva ficha).
41–50	Todas las hierbas y venenos te afectan el doble (duración, efecto,...). Si una hierba te sube normalmente 10 puntos de vida, te subirá 20 y, si un veneno te quita 40 puntos, te quitará 80.
51–60	Resistes cualquier tipo de venenos, eres totalmente inmune a ellos.
61–70	Amigo de las buenas borracheras. Conoces todas las tabernas de la Tierra a Medias o al menos tienes un vago recuerdo de haber estado en ellas. Siempre sabrás cual es la taberna más cercana al lugar en el que estés.
71–75	No sé cómo te lo montas, pero tus enemigos siempre acaban con una muerte muy dolorosa y muy *gore*. Añade a tus críticos siempre un +10.
76–80	Aumenta 6 grados una habilidad secundaria.
90-90	Aumenta 4 grados una habilidad primaria.
95-95	Experto en athelas. Tus conocimientos son tan profundos que podrías cultivar athelas incluso en unas tierras tan poco fértiles como Mordor. Lías los canutos en la mitad de tiempo (3 turnos normalmente, 2 canutos por turno si ya tienes la habilidad correspondiente y pasas la tirada) y reconoces todo tipo de especies sin necesidad de tirar los dados.
98-98	Tira dos veces en esta tabla.
99-00	Sustituye el valor de una característica por 100. ¡Toooma!

1.4 DESARROLLO DE HABILIDADES EN LA ADOLESCENCIA

Aunque no lo parezca, los Fuzztoons han pasado por fin la adolescencia (al menos, físicamente). Así que tendrás que aplicar el desarrollo de las habilidades de tu personaje con la tabla CGT–5. Tendrás que marcar con una "X" habilidad por cada punto que te indique cada. Cada "X" representa un grado en la habilidad. Mira la tabla BT–4 para ver cuánto es cada grado.

CGT–5 TABLA DE GRADOS DE HABILIDAD EN LA ADOLESCENCIA

	P**	F	B	V	C	T
MOVIMIENTO Y MANIOBRA						
Sin armadura	1	1	1	1	1	1
Cuero	1	0	3	0	0	0
Cuero endurecido	0	0	0	1	0	0
Cota de malla	0	0	0	2	0	0
HAB. CON ARMAS						
De filo	0	1	1	2	0	1
Contundentes	0	0	0	0	0	0
A 2 manos	1	0	0	1	0	0
Arrojadizas	1	0	3	0	1	1
Proyectiles	0	1	0	1	0	0
Armas de asta	2	0	2	1	1	1
HAB. GENERALES						
Trepar	2	0	0	0	0	1
Montar	0	0	0	1	2	0
Nadar	2	1	2	1	1	1
HAB. DE SUBTERFUGIO						
Emboscar	0	0	0	0	0	0
Acechar/Esconderse	4	0	4	0	0	0
Abrir cerraduras	0	0	0	2	0	0
Desactivar trampas	1	0	0	1	0	0
HAB. MÁGICAS						
Leer Runas	0	0	0	1	2	2
Usar objetos	1	0	0	1	2	2
OTRAS						
Desarrollo físico	3	1	3	3	1	2
Percepción	1	1	1	0	1	2
%PROB. CONSEGUIR LISTA SORTILEGIOS*	3	15	5	10	10	15

*Hay que sacar con un D100 menos de lo que ponga en el número. Si el jugador lo logra , podrá elegir por todo el morro una lista de sortilegios, siempre dentro de los límites de su profesión. **(P) Patrick, (F) Freddy, (B) Birras, (V) Verónica, (C) Cristina, (T) Txus

1.5 DESARROLLO DE HABILIDADES EN EL APRENDIZAJE Y FUTURAS SUBIDAS DE NIVEL

Una vez pasada la adolescencia, el personaje ya está preparado para subir a nivel 1 (u otros niveles). Cada Fuzztoon recibe diferentes puntos de desarrollo para gastarlos en sus habilidades tal y como viene en la tabla CGT–4. Los puntos de desarrollo que vienen en cada categoría son para usarlos en dicha categoría y cada punto de desarrollo proporciona 1 grado. Cada vez que el personaje suba de nivel, tendrás que usar la tabla CGT–4.

TRASFERENCIA DE PUNTOS DE DESARROLLO: Si se quiere transferir puntos de desarrollo de una categoría a otra habilidad de otra categoría que no tenga ningún grado, entonces aumentar en un grado costará 4 puntos. Si esa habilidad ya tenía algún grado, entonces tendrás que gastar 2 puntos de desarrollo por cada grado adicional.

1.6 SUMA FINAL DE LAS BONIFICACIONES

¡Oeeee, oeeeee! Ya acabamos. Ahora solo toca sumar todas las bonificaciones de todas las chorradas descritas anteriormente y ya puedes jugar hasta que el MP te mate (ejem, a tu personaje, vamos a entendernos bien). Aquí va punto por punto:

Bonificación por grado de habilidad: como ya había dicho, esto lo consultas en la tabla BT–4 y lo anotas en la hoja de personaje donde pone *Grado*.
Bonificación por característica: por cada característica recibes una bonificación correspondiente (tabla BT–1) y una bonificación dependiendo del personaje (tabla BT–3), sumas estas dos bonificaciones y te dará el total. Coges ese total y lo añades a las habilidades que vayan por la característica en cuestión, anotándolo donde pone *Característica*. En la hoja de personaje ya se te indica: por ejemplo, en la habilidad *de filo* la característica requerida es FUE, así que anotarás el total de la característica en el hueco correspondiente. Está chupao.
Bonificadores por profesión: cada Fuzztoon tiene en su hoja de descripción una pequeña lista de bonificadores por profesión, ahora es el momento de aplicarlas en la hoja donde pone *Profesión*.
Bonificación por objetos: algunos objetos mágicos proporcionan bonificaciones de puta madre. Ahora es el momento de anotarlas. Esto se añade donde pone *Objeto*.
Bonificaciones especiales: estas bonificaciones pueden deberse a antecedentes, sortilegios, penalizaciones por armadura, etc. Añade todo esto donde pone *Especial*.
Y por fin, suma todos estos bonificadores y tendrás el resultado chachi–guachi.

1.7 EQUIPANDO A UN FUZZTOON

Cada Fuzztoon empieza con 3 monedas de oro, dos armas a su elección, 2 calzoncillos (o braguitas), ropa guay, una armadura (siempre que su MM sea como mínimo de 10), ración de viaje para una semana, una resina de athelas, 5 pergaminos para liar o hacer rulos, yesca y pedernal. Con las 3 monedas de oro, el personaje podrá comprar cosillas en la tabla ST–4.

1.8 CÁLCULO DE LA PENALIZACIÓN POR CARGA

Como es de suponer, un personaje no puede llevar todo el material que quiera (acabaría por llevarse castillos si pudiera meterlos en una mochila). Una vez visto lo que se ha com-

prado el personaje y lo cargado que va, se aplica el factor *Carga*. Si el total no excede de los 7 k (sin contar ropas ni armadura) –o, si es para el Birras, 12 k– entonces el personaje no tendrá ninguna penalización. Pero, de lo contrario, se tendrá que mirar la tabla BT–5 para ver la penalización.

1.9 OTRAS MOVIDAS

Yelmos, grebas y brazales: las armaduras suelen cubrir desde los hombros hasta las rodillas. Si algún personaje quiere añadirse algo más de protección, tendrá que usar yelmo (protege la cabeza), grebas (para la espinilla) o brazales (para el antebrazo). Los yelmos no dan ninguna bonificación defensiva, su efecto se nota en los críticos y reduce –5 a la *percepción*. Con las grebas y los brazales pasa lo mismo. Los brazales penalizan un –5 a la BO y las grebas penalizan un –5 a la MM. Estos artilugios, si son de cuero, sirven hasta que se haya recibido un crítico en la zona. Si son de metal, entonces no pasa nada (siempre que cuides tus cositas y le pases el trapito por encima).

Escudos: los escudos proporcionan un +25 a la bonificación defensiva (BD) y solo se podrán usar combinados con armas de una mano. Se suele llevar en el brazo izquierdo, a no ser que al jugador le apetezca que el personaje sea zurdo. El MP podrá pedirle una tirada al jugador para ver si es ambidiestro (5% de probabilidades), imagínate que el personaje pierde el brazo con el que sostiene el arma... Sería una pena.

BT-5 TABLA DE PENALIZACIÓN POR CARGA

Peso del	Peso llevado en Kilos qe no sean ropas o armaduras								
Personaje	8-12	13-18	19-22	23-30	31-40	41-50	51-60	61-70	71-80
20-30	30	60	NP	NP	NP	NP	NP	NP	NP
31-40	20	35	60	80	NP	NP	NP	NP	NP
41-50	15	25	40	60	NP	NP	NP	NP	NP
51-70	15	20	30	40	60	NP	NP	NP	NP
71-80	10	15	20	30	35	40	60	NP	NP
81-90	5	10	15	25	30	35	45	60	NP
91-100	5	10	15	20	25	30	35	50	60
101-110	5	10	15	20	25	30	35	45	55
111-120	0	10	10	15	20	25	30	40	50
121-130	0	10	10	15	20	25	30	35	45
131-140	0	5	10	15	15	20	25	30	40
131-150	0	5	5	10	15	20	25	30	35
151-175	0	0	5	10	10	20	25	25	35
176-200	0	0	0	5	10	15	20	25	30

Nota: Se suma una penalización adicional de 5 a la penalización máxima arriba indicada por cada 5 Kg. por encima de 80 Kg.

1.10 EL ROL DEL PERSONAJE

Todos los Fuzztoons tienen algo en común: les importa una carajo todo tipo de etiqueta y buenos modales. Lo único que les interesa es subir de nivel cuanto antes (notar ese cosquilleo bajo la piel... ¡qué gustazo!) y amasar todo tipo de objetos mágicos (matarían incluso por una piedra si les dices que es mágica). Los Fuzztoons son de alineamiento neutral: aunque no les guste el bando de los malos (Sauron & Co.), tampoco les importaría mucho meterles caña a los buenos (Elrond & Co.), siempre que ganen suficientes puntos de experiencia con ello. Así que es bastante fácil interpretar a un Fuzztoon, de todas maneras se acabará imponiendo tu personalidad, como de costumbre. Ale, ya va siendo hora de que empieces a jugar de lo lindo.

CGT-4 TABLA DE PUNTOS DE DESARROLLO

	Profesión					
Categoría	Guerrero	Mago	Animista	Explorador	Montaraz	Bardo
Movimiento y maniobra	3	0	1	1	2	0
Habilidades en armas	5	0	1	3	3	2
Habilidades generales	2	2	2	3	4	2
Habilidades de subterfugio	2	0	1	5	2	2
Habilidades Mágicas	0	5	2	0	0	3
Desarrollo físico	3	1	1	2	2	1
Idiomas	0	2	2	1	1	3
Listas de sortilegio*	0	5	5	0	1	2

CATEGORÍAS

Mov. Y maniobra:	Hab. Con armas:	Hab. De subterfugio:	Hab. Generales:	Hab. Mágicas:
Sin armadura	De filo	Emboscar	Trepar	Leer Runas
Cuero	Contundente	Acechar / esconderse	Montar	Usar Objetos
Cuero endurecido	A 2 manos	Abrir cerraduras	Nadar	Sortilegios dirigidos
Cota de Malla	Arrojadizas	Desactivar trampas	Rastrear	
Coraza	Proyectiles			
	De asta			

LISTA DE SORTILEGIOS: Cada lista se aprende por separado.
IDIOMAS: La habilidad para cada idioma se desarrolla por separado.
DESARROLLO FÍSICO: Determina los puntos de vida de un personaje.
PERCEPCIÓN: Esta habilidad puede desarrollarse con puntos de cualquier categoría o combinación de ellas.

PATRICK 2002

2. SISTEMA DEL MUNDILLO PARA EL MÁSTER-PLASTER

LA ORGANIZACIÓN CRIMINAL DEL MÁSTER–PLÁSTER (trucos para tener contentos a los PJs)

Aquí te voy a explicar un poco en lo que consiste ser un buen trafican... estooo, un buen Máster–Pláster. Hay unos cuantos puntos muy importantes a la hora de crear una buena aventura y que el MP debería empollarse antes que nada y esforzarse en hacerlo bien:

1–El escenario. Un lugar donde los PJs puedan correr a sus anchas. El escenario lo puedes hacer tan grande como quieras, puede ser desde una celda hasta toda la Tierra a Medias.

2–Los personajes habitantes del escenario. Tendrás que esbozar tantos personajes como necesites (desde unos enanos okupas hasta una ciudad de gondorianos garrulos).

3–La trama o "argrumento" propiamente dicho. Éste es quizás el punto más importante.

4–Miscelánea. Tendrás que tomar otras decisiones sobre cómo manejar ciertos elementos de la partida (elegir entre fumar crack o meterte un chute, la magia, venenos, el nivel de brutalidad de los PnJs, la cantidad de Tranxilium que tendrás que tomarte tras la partida...)

OTROS PUNTOS QUE NO REQUIEREN TANTO ESFUERZO

1–Si compras algo de comida o bebida atraerás a tus colegas segurísimo; además, su índice de felicidad estará por la nubes (las drogas marcan otro tanto o incluso más).

2–Escoge un buen lugar donde realizar la partida: que sea cómodo y que no haga mucho frío ni mucho calor. Si la nevera está cerca, de puta madre.

3–No seas un MP "Papá Noel". No empieces a regalar objetos mágicos como caramelos ni des puntos de experiencia por el forro. Es muy divertido torturarlos psicológicamente. ¡Haz que los PJs sufran y sangren!

RECOMENDACIONES DE BUENAS LECTURAS PARA INSPIRARSE

Este juego está principalmente basado en las obras de Tolkien *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos*, eso no quita que me haya servido de alguna cosilla el *Mordheim*, *Diablo*, *Dungeon Keeper*, *Conan* u otros mundos "para lelos". Para que sea compatible con el ya clásico juego de rol de *El Señor de los Anillos*, me he basado en el sistema de juego de I.C.E. (con su permiso, de verdad) porque fueron ellos quienes crearon este maravilloso juego. Bueno, pues aquí van unas cuantas cosillas que el autor cree que deberías robar, comprar, adquirir...o lo que sea:

–*El Señor de los Anillos* (de J. R. R. Tolkien). Imprescindible; si no lo tienes todavía, te pego. Editado por Minotauro.

–*El Hobbit* (de J. R. R. Tolkien). Otro clásico. Recomiendo leer este libro antes que ninguno. Editado por Minotauro.

–*El Silmarillion* (de J. R. R. Tolkien). Si te quieres rallar un rato con la biblia del Señor de los anillos. Editado por Minotauro.

–*Cuentos Inconclusos* (J. R. R. Tolkien). Otro más para la colección, éste todavía no me lo he leído, pero supongo que es bueno. Editado por Minotauro (ejem, que conste que de Minotauro no recibo comisiones).

–*El Señor de los Anillos* (el juego de rol creado por I. C. E.). Si quieres reglas avanzadas, más personajes, crear tus propios personajes, etc., te lo recomiendo al 100%. Además tienes un montón de aventuras y suplementos. Editado por Joc Internacional y La Factoría.

–*Rolemaster*. (original de I. C. E también). El jefe. Sólo para Máster–Plásters megachungos. Editado por Joc Internacional y La Factoría.

–*The Fuzztoons: El Señor de los Pardillos* (por mí mismo). El cómic en el que se basa todo esto. ¡A qué esperas si no lo tienes! Mejor ambientación que ésta no encontrarás, je, je, je. Editado por Ediciones la Caja de Pandora.

–*The Fuzztoons: Merluzada en Mordheim* (del mismo que mí). Continuación de la primera entrega. Más personajes, más cachondeo. Ediciones Teleport.

–*El Hobbit*. Cómic ilustrado por David Wenzel y editado por Norma.
–*El Sopor de los Anillos* (The Harvard Lampoon). Parodia de *El Señor de los Anillos* ilustrado por Verónica Casas y traducido por Salva Tintoré. Editado por Farsa's Wagon.
–El Hombre Mosca (Vv. Aa.). Los Fuzztoons tienen su propia serie dentro de este fanzíngol. Ediciones LSD.
–Gliceryl & Gum (Bernal). No tiene nada que ver con la fantasía ni el rol pero tiene un elemento muy importante: el cachondeo. Ediciones LSD (cómo se nota que es de un colega).
–*Aquelarre* (Ricard Ibáñez). Juego de rol demoníaco medieval de lo más chungo. Ediciones la Caja de Pandora.
–*Superhéroes Inc* (Mikel Medina). Otro juego de rol con mucha tela: aunque no sea de fantasía medieval, es de otro colega, ¿pasa algo? Ediciones la Caja de Pandora.

EL ESCENARIO

Gracias a los módulos que existen de *El Señor de los Anillos* creados por I. C. E. y a la información que aportan los libros de Tolkien podrás describirles a los PJs los lugares que te hagan falta. Por eso te recomiendo que te pilles algunas cosillas de las descritas anteriormente. Y si no tienes nada de esto, no pasa nada, invéntatelo (recuerda, tu eres el jefe, ¡el Máster–Pláster!). Hay tres tipos de escenarios que ahora mismo paso a describir:

ÁREAS CIVILIZADAS

Es aquí donde los PJs podrán comprar, vender, recuperarse de las resacas, conseguir información sobre donde encontrar PX... Es el lugar perfecto donde trapichear y sirve como base de operaciones. Un área civilizada puede ser desde una posada como el Sapo Pedófilo hasta una ciudad como Minas Tintín. En estos sitios se pueden dar lugar situaciones como partir la cara a algún gondoriano borracho, reyertas con elfos travelos, persecuciones de woses chorizos... Aquí tienes unas cuantas cosillas que deberías tener en cuenta:
–Mapas y planos (y, si es posible que estén bien dibujados, mejor)..
–Una descripción de sus habitantes y visitantes (los inmigrantes también cuentan).
–Precios del equipo que se vende allí (no olvidarse del I. V. A., seguridad social, mantenimiento de prostitutas...).
–Claves disponibles e información (si, esas cosas que los PJs necesitan en algún momento para conseguir "cacharritos" a buen precio).
–Servicios de curación y reposo que hay en el lugar (por si los PJs sacan los mocos rojos).
–Una idea vaga de los posibles riesgos y aventuras (hay que tener en cuenta que los PJs no tienen ni idea de que el Máster–Pláster los va a llevar a una muerte casi segura).
–Tener un burruño de acontecimientos y situaciones en el área (por si a los PJs no les da por hacer la aventura y se ponen a hacer el gili en otra parte, el Máster–Pláster no debe quedar en mal lugar).

EL CAMPO (donde crece la hierba; yum, yum)

Es el lugar por donde normalmente suelen pasar los PJs si tienen que ir de un área civilizada hasta un lugar de aventuras. En el campo los PJs pueden ser perseguidos por acreedores, buscar athelas, explorar su sexualidad... El campo es perfecto para que criaturas nefastas hagan emboscadas, hacer que los PJs pierdan unas cuantas hierbas de curación, que el mago la diñe y los PJs tengan que volver a un área civilizada... Resumiendo: es como un pequeño aperitivo antes de que los pobres jugadores empiecen a mear sangre en el lugar de aventuras. Lo que necesitas para crear un buen campo:

–El mapita del lugar o del mundo (más o menos resultón según el tiempo que quiera perder el MP en dibujarlo).
–Situación de áreas civilizadas y lugares de aventuras (quizá lo más importante si el MP quiere que los PJs encuentren el camino hacia la muerte, aunque procura hacer el camino sencillo: hay gente muy corta).
–Tipos de terreno que los PJs han de encontrarse (desde un campo de minas naturales hasta una montaña de trolls petrificados [los Fuzztoons pasaron recientemente]).
–Criaturas y habitantes más usuales de la zona (incluyendo el número de chumpiwumpis).
–Criaturas o personajes que suelen pasar por la zona (las pateras no se incluyen).
–Una lista de riesgos y encuentros "casuales" con los que se pueden topar los PJs (je, je, je).

LUGARES DE AVENTURAS Y VANDALISMO A GOGÓ

Éstos son los lugares donde los PJs podrán matar, mutilar, emboscar, saquear, putear y mucho más. El lugar de aventuras debe ser el objetivo principal para los PJs y tendrá forma de un castillo, unas ruinas, una casita de chocolate o como tú lo diseñes. El objetivo podrá ser cualquier cosa, desde escribirle una zeta en la frente a Saruman hasta intentar tirarse un pedo en la cara de Sauron. El nivel de complejidad del lugar de aventuras depende otra vez del MP. Aquí tienes unos cuantos factores a tener en cuenta:
–Para qué y por qué se construyó el lugar (motivos del arquitecto, diseño y época).
–Qué ha ocurrido para que los PJs tengan interés en visitar el lugar (alguna tragedia, seguro).
–Para qué se usa ahora (narcotráfico, trata de enanas, fábrica de morcillas...).
–Quién o qué vive allí (desde la familia Bold hasta un balrog mosqueado).
–Un plano del lugar y sus alrededores (si hasta el MP se pierde, ¡empezamos bien!).
–Riesgos, trampas, retretes sin limpiar (plasma todas las putadas que se te ocurran y más).
–Tesoros u objetivos (puntos clave para "obligar" a que vayan los PJs).

LOS PENE–JOTAS

Aunque con un sólo escenario y muchas trampas puedes abastecer a los jugadores, uno de los factores más importantes es que haya también PnJs con los que los PJs puedan relacionarse. Los PnJs los debe dirigir el MP y suelen ser aliados, enemigos o neutrales. El MP tendrá que llevar e interpretar a cada uno de estos personajes. Los módulos de I. C. E. ya te ayudarán en estas cosas, porque yo paso. Te pondré unas cuantas fichas de PnJs y va que chuta. De todas maneras, aquí tienes una descripción de lo más básico:

POBLACIÓN GENERAL

El MP tendrá que definir la raza y la cultura de la población donde se vaya a realizar la aventura. Eso sí, no se te ocurra hacer aventuras de convivencia entre trolls y hobbits ni nada parecido, esto es un juego de cachondeo, no de fantasmadas. Tampoco intentes llevarlos a un lugar donde los habitantes hablen en klingon de la parte sur porque, si no, no se van a enterar, cacho perro. La población general de la Tierra a Medias viene definida más adelante.

POBLACIONES HOSTILES

Estos han de detallarse más ya que los PJs irán a por ellos sin compasión y viceversa. Hay que conocer sus puntos fuertes y sus defectos para tener una estrategia mejor. Las poblaciones hostiles suelen ser siervos de Sauron, trolls, orcos, quinquis de barrio, tu familia...

HABITANTES DE LOS LUGARES DE AVENTURAS

Normalmente los habitantes de los lugares de aventuras suelen ser hostiles y macarras. Pero también puede ocurrir que los PnJs intenten engañar a los jugadores haciéndose pasar por buenos y simpáticos. De todas maneras, no te preocupes: siempre acaban muriendo de una manera u otra. Hay que tener en cuenta que estas criaturas necesitan ciertos elementos para estar en un determinado sitio (papeo, cerveza, drogas, pasatiempos [criaturas para torturar, una Gameboy, hilo dental, un cortauñas...]). Bajo esta denominación se engloba tanto a los habitantes de los lugares de aventuras como a las razas inteligentes y la flora y fauna de un lugar (hámsters feroces, plantas chupópteras, polis de paisano...).

COMPAÑEROS DE LOS PARDILLOS JUGADORES

Seguro que en algún momento los PJs querrán alquilar o hacerse amigos de algún PnJ para ponerlo de carne de cañón. Esto también sirve si los PJs no son lo suficientemente numerosos como para enfrentarse a un mal mayor. **Alquiler de personajes no jugadores:** si en algún momento los PJs deciden contratar a un PnJ, lo único que tendrán que hacer será una tirada en la columna de *Influencia e interacción* de la *Tabla de maniobras estáticas* (MT–2). El MP deberá considerar la dificultad de contratar PnJs en un área civilizada determinada.

Dificultad	*Oferta hecha*
Rutinaria	1 mo al día y un cacho de tesoro (o lo que se encuentre)
Fácil	5–9 mp al día y medio cacho
Escasa	5–9 mp al día más un cuarto cacho
Media	1 mo al día
Difícil	5–9 mp al día
Muy difícil	1–4 mp al día
Chunguísimo	Medio cacho
Locura completa	Un cuarto cacho
Absurdo	¡Ven de fiesta con nosotros!

Una vez contratado, el MP controlará al pardillo, aunque quien lo ha contratado decide sus acciones siempre que el PnJ no esté en situaciones chungas de la muerte ni cruciales (no podrás obligar a un enano guerrero que se disfrace de elfo gay). Eso si, el PJ siempre tendrá la oportunidad de sacar a lucir su habilidad de influencia o interacción (el PnJ podrá resistirse, por supuesto).

También existen los aliados, que serán un punto a favor de los PJs ¡porque son gratix! Y podrán ayudar en cierta manera para chutarse, trapicheos, combates, etc. Y, por último, los guardianes, que son más activos que los PnJs contratados y los aliados. Se trata de pardillos que bien pueden aparecer cuando los PJs estén faltos de drogas o en peligro de muerte. Éstos sólo aparecerán en determinadas ocasiones y se recomienda no abusar mucho de ellos (sigo recordando: ¡¡haz que deseen no haberte conocido!! Vigila tu espalda).

LA TRAMA

Ésta consiste en las actividades y objetivos de los PnJs y del mundo en general. También depende de las metas e incentivos que tengan los PJs (se recomienda que el incentivo sean objetos mágicos o muchos malos a los que matar para que los PJs estén contentos, aunque se pasen por el forro la trama).

El argumento puede ser tan sencillo como el atracar a un mendigo que vive en una chabola en las afueras de un pueblo (los PJs tienen ganas de putear y ganarse unas monedas de estaño). Por otro lado, la trama puede ser tan compleja como el argumento de *El Señor de los Pardillos*. Para principiantes y pardillos verdaderos recomiendo una trama sencilla apta para cualquier coeficiente intelectual (si no tienes jugadores humanos, siempre podrás jugar con tu mascota).

POLÍTICA

Paso de politiqueos. Están los buenos, los malos y luego están los Fuzztoons. Sauron y sus fuerzas son los malos de la película y el resto son los buenos (al menos, eso parece). Depende en qué época estés jugando habrá más de lo uno o de lo otro, tú mismo.

PLANES Y OBJETIVOS DE LOS PENE–JOTAS

Se deberán anotar los planes y objetivos de cada PnJ importante de la trama. El objetivo de un enano borracho es el estar siempre trompa, los elfos quieren mojar turrón, un camello siempre intentará hacer los mejores "trapis" para ganarse el pan, una monja siempre será un objeto obsoleto... Los PnJs especiales tendrán objetivos que choquen o coincidan con los PJs. Se recomienda pensarse los objetivos estando colocado y hasta las cejas.

METAS E INCENTIVOS DE LOS PJs

Pues eso, qué mejor incentivo que proporcionar una buena dosis de carnicería y de puntos de experiencia combinados con algún que otro objeto mágico. No nos andemos con rodeos: esto es lo que realmente quieren los PJs. Eso sí, siempre que el riesgo sea alto y equilibrado con la recompensa. Supongo que, si eres un MP experimentado, lo sabrás ya y, si no, pues ya te darás cuenta cuando los PJs empiecen a gritar como mûmakils en celo y de sus bocas empieza a salir una espumilla sospechosa.

AVENTURAS TÍPICAS DE TODA LA VIDA

Dentro de los guiones puedes hacer un montón de cosillas: misiones, exploraciones, incursiones, ataques de pillaje, torneos, duelos, carreras sobre ornitorrincos mutantes... Elige algún tema y empieza a jugar. Aparte de esto, los PJs siempre podrán encontrarse con malos malosos en áreas civilizadas, campos o en lugares de aventuras, lo que siempre está bien para animar al personal (ya sabes: refriegas, emboscadas, hostias en tabernas...).

LA MAGIA Y LOS SORTILEGIOS

Menudo rollo. La magia en la Tierra a Medias existe debido a que hay un lazo kármico con las Tierras Inmortales. De estos poderes se abusaba en la Primera Edad que no veas y en la Segunda Edad un buen rato también. En la Tercera Edad el rollo es diferente, sólo lo usan los magos pardillos de nivel 1 que quieren ir de aventuras (y por eso mueren, porque siempre se las comen todas) y criaturas como los Istari, dragones, balrogs y Sauron. Llegar a ser un buen mago es difícil, como ya digo, hasta que un principiante llegue a ser un gran mago va a tener que comerse unas cuantas yoyas seguro y el resto del grupo lo va a tener que proteger hasta que se cansen y no lo resuciten más. De todas maneras, debes tener cuidado con la cantidad de magia que vas a usar en una aventura y a veces deberás restringir su poder porque, una vez que un mago llega a ser peligroso, es peligroso de verdad. Normalmente los elfos son los que usan la magia continuamente y los enanos a ratos también. Pero en el resto de las razas ya es bastante más difícil de ver. Así que procura que los PJs no empiecen a hacer barbaridades con la magia en ciertos lugares.

Existen dos ramas principales de magia: la esencia y la canalización. Cada una tiene una fuente de poder diferente. De momento podrás jugar con niveles comprendidos entre 1 y 10; pero, si quieres jugar más adelante con nuevos sortilegios de mayor nivel, puedes echarle un vistazo al libro de magia del *Rolemaster* de I. C. E. que tiene sortilegios de hasta nivel 50. Y, si te quieres esperar, puede que más adelante se saque un suplemento con nuevos sortilegios y más chorradas como las que estás leyendo.

LA ESENCIA

La esencia tiene su origen en los berridos de los Valar (otros lo llaman "cantar" o "canción", hay gustos para todos) que crearon Parda y el resto de cosas. Un personaje que utilice magia de este tipo, contacta con este poder, lo moldea a su gusto y lo dirige a sus sortilegios. Estos poderes suelen ser bastante macarras porque se suele extraer la fuerza de las judías con tomate (Bud Spencer y Terence Hill son unos verdaderos expertos en este tema… ¡Ah! Y Freddy también), el fuego, el aire, el agua, la luz, internet... y, si se tienen midiclorianos, también de éstos. Cuanto más cacharros lleve el que vaya a realizar los sortilegios, más dificultades tendrá en lanzarlos. Por ello, cuando se vaya a realizar un sortilegio de esencia, **no** se pueden llevar ni armaduras, ni brazales, ni pararrayos, ni leches y cuanto más en pelotas vayas, mejor (no me extraña que se mueran a la primera).

LA CANALIZACIÓN

Este tipo de poder no se adquiere a través de un berrido, sino a través de una deidad directamente. Un personaje que utiliza este poder, lo obtiene directamente de uno o más Valar que serán conscientes de ello. Como Melkor es uno de los Valar, también se pueden realizar sortilegios malignos si este accede a las peticiones de los jugadores. El metal interfiere en la obtención del poder de los Valar; así que, si se usa este tipo de magia, se ha de prescindir de armaduras de metal, ni yelmos, ni armas, ni comer latas de conserva.

LISTAS DE SORTILEGIOS

Una lista de sortilegios es una enumeración de hechizos que se clasifican por niveles (hasta el momento hay 10 de estos niveles). Los sortilegios de una misma lista están agrupados de tal manera que sean parecidos, pero las aplicaciones sean diferentes: así lees más, que en este país se lee poco. Hay seis grupos: Listas abiertas de esencia, listas de mago, listas de bardo, listas abiertas de canalización, listas de animista y listas de montaraz. Estas clasificaciones determinan qué cantidad de sortilegios puede aprender cada tipo de profesión. Cada hechizo tiene un área de efecto, una duración, un alcance y una clase a la que pertenece.

APRENDIZAJE DE LISTAS DE SORTILEGIOS

Depende del personaje que se vaya a escoger, las listas se restringirán según la profesión. Un personaje puede saber listas de sortilegios desde su adolescencia o por aprendizaje cada vez que suba de nivel. Una vez aprendida la lista, el personaje podrá realizar cualquier sortilegio de dicha lista, siempre que el nivel sea igual o inferior al nivel del personaje. Algunas profesiones tienen restricciones al uso de ciertos niveles.

REALIZACIÓN DE SORTILEGIOS

Siempre que se realice un sortilegio, se debe hacer una tirada de ataque y resolverla en la tabla de ataque correspondiente. Y si no es de ataque (como curación, levitar, metamorfosear...) también se deberá realizar una tirada para ver si el objetivo se resiste (nadie se fía de los magos, NADIE) o si se saca una pifia en la *Tabla de ataques de base* (AT–9).

Puntos de poder: cada personaje tendrá que usar un número determinado de puntos de poder para realizar cada sortilegio (esto está hecho especialmente para los abusones). Los puntos de poder requeridos son los mismos que el nivel del hechizo. (Por ejemplo: levitación es de nivel 4 y el personaje tendrá que gastar 4 puntos de poder). Cada Pj tendrá tantos puntos de poder como su nivel y sus características le permitan (Inteligencia para sortilegios de esencia, Intuición para sortilegios de canalización). El número de puntos de poder de un personaje se obtiene mirando en la tabla BT–1 la característica apropiada y multiplicando los puntos de poder allí indicados por el nivel del personaje. Estos puntos se pueden recuperar si se descansa 8 horas (cosa que te pedirán a gritos constantemente, sin importar el lugar ni el momento).

Tiempo requerido para realizar sortilegios: se tarda un asalto en realizar un sortilegio (al igual que tirarse un pedo); pero, dependiendo de los asaltos que se empleen para preparar el sortilegio, el personaje obtendrá bonificaciones por esta preparación. Así que cuantos más asaltos se prepare, más efectivo será el sortilegio (es como cuando prepara un *kamejamejá* el Son Goku ése):

–30 si el que realiza el sortilegio lo prepara durante 0 asaltos.
–15 si el que realiza el sortilegio lo prepara durante 1 asalto.
+0 si el que realiza el sortilegio lo prepara durante 2 asaltos.
+10 si el que realiza el sortilegio lo prepara durante 3 asaltos.
+20 si el que realiza el sortilegio lo prepara durante 4 asaltos.

OBJETOS MÁGICOS (o "majicos")

Depende del objeto mágico en cuestión, o bien tiene el poder por naturaleza o la magia está imbuida en él por otros medios. Pero esto se la trae floja a todo el mundo, ya que lo importante es que el objeto mágico funcione y basta. Por lo demás, consulta el Capítulo 7 de esta segunda parte.

OBJETOS CON BONIFICACIONES DE SORTILEGIOS

Hay dos tipos de estos objetos: los sumandos de sortilegios y los multiplicadores de sortilegios. Un personaje sólo podrá usar un objeto con bonificaciones de sortilegio siempre que haya descansado como mínimo unas 8 horas (aprovecha y pasa la resaca). Para que los objetos funcionen, han de llevarse encima (evidentemente, no te los vas a dejar en casa).

- **Sumando de sortilegios:** si es de +1, lo que hace es permitir al personaje lanzar un sortilegio sin coste entre periodos de descanso de 8 horas aparte de los que puede lanzar normalmente. También pueden ser de +2, +3, etc. depende de lo bueno que sea el MP a la hora de repartir objetos mágicos con sus jugadores. (Tampoco te pases con las bonificaciones, que los magos son unos "pesaos").
- **Multiplicador de sortilegios:** si es de x2, el efecto es doblar los puntos de poder del personaje entre periodos de descanso de 8 horas. Uno de x3 los triplica, etc. ¿Lo coges?

OBJETOS MÁGICOS CON BONIFICACIONES

Estos objetos sirven para sumar una bonificación a una habilidad de un personaje. Así, por ejemplo, una liadora de canutos +20 añadiría un +20 a la habilidad de Liar canutos, tal como una espada +10 añadiría un +10 en la bonificación ofensiva (BO) del personaje.

OBJETOS MÁGICOS QUE CONTIENEN SORTILEGIOS

Algunos objetos mágicos contienen sortilegios que incluso un pardillo puede realizar. Estos sortilegios no requieren puntos de poder y el personaje que vaya a usar este tipo de objetos no necesita haberse aprendido la lista de sortilegios de donde viene el sortilegio. Hay cuatro categorías:

- **Pergamino con runas:** una runa inscrita en un pergamino que desaparecerá en el momento que se use el sortilegio (la runa se deshace por el sudor de manos o alguna que otra excusa tonta y el PJ se lo tragará). Se puede volver a usar el mismo pergamino siempre que vuelva a inscribirse otra runa en él usando el sortilegio de Runas de la lista *Vías de los sortilegios*. Leer pergaminos con runas requiere pasar con éxito una tirada en Leer runas.
- **Poción:** un líquido con un sortilegio imbuido que, al ser tragado, surte efecto al instante. Sólo puede beberse una vez, lógicamente (no vale pasárselo de boca en boca: hay que tragarlo). Estas pociones permiten al personaje

que un sortilegio le afecte directamente o que le permita realizar algún conjuro (recuerda que suelen venir en botellitas de cristal, si no se guardan bien...).

- **Objeto de sortilegio diario:** un objeto mágico que contiene un sortilegio que puede ser lanzado un cierto número de veces al día. Usar un objeto de sortilegio diario requiere pasar con éxito una tirada en Usar objetos a no ser que dicho objeto pertenezca al personaje por su historial u otro motivo a razón del MP.
- **Objeto de carga de sortilegios:** otro objeto mágico, éste tiene un cierto número de sortilegios que, en el momento que se usan, se agotan: el objeto pierde totalmente los poderes mágicos y queda obsoleto. Al número de sortilegios se le llama cargas. (Por ej.: un bastón puede tener 50 cargas de bolas de fuego, se pueden gastar tantas bolas de fuego como se quiera; pero, una vez estén agotadas las 50 cargas, el objeto mágico se convierte en un bastón inútil, a no ser que se vuelvan a imbuir poderes mágicos al bastón, y que solo podrás usarlo para limpiarle los oídos a un balrog si le añades suficiente algodón). Usar un objeto de carga de sortilegios requiere pasar con éxito una tirada en Usar objetos a no ser que dicho objeto pertenezca al personaje por su historial u otro motivo, a criterio del MP.

	Longitud mínima	N.º máximo de cargas	Nivel máximo del sortilegio
Varita	30 cm	10	Segundo
Vara	75 cm	30	Quinto
Bastón	150 cm	100	Décimo

COMPRA Y VENTA DE OBJETOS MÁGICOS

Para comprar un objeto mágico, hay que mirar en la tabla ST–4 de *Precios y equipo* para saber el precio base del objeto. Conociendo el precio base del objeto, se mira la tabla ST–7 y listo. A la hora de vender objetos mágicos, se podrá obtener el 50% del precio de compra (a no ser que el PJ quiera regatear con el comprador y pegarse por unas monedas de estaño, todo es posible). Ten en cuenta que los objetos mágicos se

ST-7 TABLA DE TASACIÓN DE OBJETOS MÁGICOS

PRECIOS BASE

Un trozo de pergamino (contiene un sortilegio):1 mo
Una redoma de poción (contiene un sortilegio): 10 mo
Un objeto diario: 20 mo. + el precio normal del objeto.
Un objeto de cargas:
Varita: 10 mo. +coste normal del objeto
Vara: 30 mo. +coste normal del objeto
Bastón: 100 mo. +coste normal del objeto

Sumando de sortilegios +1: 50 mo.
Sumando de sortilegios +2: 100 mo
Sumando de sortilegios +3: 200 mo.
Sumando de sortilegios +4: 400 mo.
Multiplicador de sortilegios x2: 200 mo.
Multiplicador de sortilegios x3: 400 mo.
Un objeto con bonificación: el precio del objeto.

FACTOR MULTIPLICADOR POR BONIFICACIÓN DEL OBJETO:

10x	bonificación +5
50x	bonificación +10
250x	bonificación +15
1000x	bonificación +20
5000x	bonificación +25

FACTOR MULTIPLICADOR POR EL PESO DEL OBJETO

1x	100% del peso dado
10x	80%-99% del peso dado
50x	60%-79% del peso dado
100x	40%-59% del peso dado

PRECIO = (precio base + coste adicional) x factores multiplicadores.

COSTE ADICIONAL (en monedas de oro) POR SORTILEGIOS IMPLANTADOS:

Tipo de objeto	Nivel de sortilegio en el objeto*									
O bonificación	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pergamino runas	3	10	20	30	40	60	80	100	125	150
Poción	5	15	30	45	60	90	120	150	200	225
Objeto diario**	15	50	100	150	200	300	400	500	600	750
Varita	10	30	-	-	-	-	-	-	-	-
Vara	40	80	120	150	200	-	-	-	-	-
Bastón	100	150	200	250	300	400	500	600	700	800

Recargar una varita, vara o bastón una vez ha quedado exhausto cuesta la mitad del precio del sortilegio implantado.
*Los sortilegios de Canalización cuestan el doble que estos precios.
**Una vez al día, se suma la mitad del precio por cada vez adicional al día. El precio se dobla si el objeto es más pequeño que una daga.

suelen comprar en ciudades o sitios especiales (no puedes hacerte una réplica del Anillo Único en el pueblo Uthebô).

LA RELIGIÓN

Cada raza y cultura tiene sus propios dioses y todos van a parar a los de siempre: los Valar. También están las deidades oscuras que nadie conoce y por ello queda más misterioso y chungo si no hablo de ellos.

ILUVATAR & THE VALARS

Iluvatar es el dios único de Parda y los Valar, su orquesta. Los Valar habitan en Osaman. Tras un largo intento de crear un LP con el grupo, Iluvatar decidió dejar a los Valar en la Tierra a Medias para seguir su carrera en solitario. Los Valar tuvieron que enfrentarse con Melkor (el Valar malo de la peli), pero se tuvieron que retirar tras la caída de Númenor en el año chorrocientos de la Segunda Edad y seguir intentando mantener el equilibrio gracias a los "pringaos" de los Maiar o Istari. Estos intervienen ayudando a los pueblos libres (los buenos) en la lucha contra Sauron (otro Maiar, pero de los malos). Espero que te enteres de algo porque no lo estoy entendiendo ni yo. Pues eso, que los Maiar son una especie de Valar pero de nivel inferior, o algo así, no sé. Melkor, Sauron, y los balrogs son muestras de criaturas que han quedado presos dentro de sus cuerpos Danone caducados pudiendo haber sido espíritus libres, pero su maldad corrosiva les ha encadenado a sus formas macarras.
Existen quince Valar, aunque uno más o uno menos daría igual, tampoco es necesario que te los aprendas para hacerte el chulo ya que nadie va a hacer caso a un puto *friki* que se sepa el nombre de los 15 Valar:
Manwë: el guitarra de los Valar y señor de los pedos. Amo del aire caliente y del *speed metal*.
Varda: reinona de los Valar y travelo travestido del planeta transexual de Transilvania. La preferida de los elfos (no es de extrañar).
Ulmo: Señor de la Armónica y del Blues del W.C.
Aulë: el soldador oficial y batería del grupo. Muy *heavy–metal* el chaval (con pinchos en las muñequeras y todo). También tiene gran pasión por la escultura y es el creador de los enanos y otras criaturas de leyenda. Los amigos lo llaman Sergio.
Yavanna: la que pasa "cacharritos" al grupo. Señora de las plantas que colocan. Llamada también Ketaminári.
Námo: técnico de sonido y amo de los PJs muertos. Le encanta vestir de negro como a un góóótico.
Nienna: *performancer* y señora del *bondage* y del fetichismo. Llamada también Xharay.
Orome: Señor de los Bosques y los Matojos. En alguna canción toca el cuerno para dar la nota.
Melkor: contrabajista del grupo, pero sus delirios de grandeza hicieron que se marchara del grupo y se montase su propia banda. Es muy malo tocando y como persona tampoco vale mucho. Es el Rey del R'n'R y de la Oscuridad. Dada la cantidad de sustancias psicotrópicas que llegó a probar, aumentó su peso considerablemente y por ello también se le puede llamar "la Vaca".

Después están los otros que intentan chupar cámara pero no llegan: **Vána**, Señora de las Flores y los Floripondios; **Lessa**, Bailarina y Gogó; **Irmo**, Amo de las Fiestas y la Juerga Loca, **Estë**, el que sube la moral tras la fiesta; **Vairë**, la que afina los instrumentos y los deja limpios (la soplaflautas y *groupie*), **Tulkas**, el Manager y Tesorero.

CULTO RELIGIOSO

Las prácticas religiosas son bastante irregulares debido a la poca fe de la población. Pero aún así, de vez en cuando (siempre que el MP quiera), se dan diversos rituales en la Tierra a Medias.

HERIDAS, MUERTE, CURACIÓN Y DROGADICCIÓN

Mientras vayas jugando, verás que los PJs empezarán a perder puntos de vida, brazos, piernas y alguna que otra cabeza... Tranquilo, esto es normal (el rol es así y la vida también).

HERIDAS

Las heridas suelen aparecer si los PJs hacen demasiado el burro. Los ataques, pifias, sortilegios, etc.
suelen ser los grandes causantes de heridas y se reencarnan en pérdida de puntos de vida, aturdimientos, hemorragias, sustracciones a la actividad y otras movidas.

MUERTE

La muerte (cuando se ve una luz y el alma parte hacia ninguna parte) puede ocurrir de unas cuantas maneras:

Muerte instantánea: esto pasa si el personaje es bastante idiota o se acerca solo a sitios que no debe y deja que le inflijan una herida o crítico que cause la muerte instantánea.
Pérdida excesiva y sangrienta de puntos de vida: si un personaje pierde el total de sus puntos de vida, el alma partirá en 6 asaltos. Si en este tiempo alguien consigue meterle un chute de puntos de vida y consigue curarle las heridas, el personaje no morirá y se salvará por los pelillos.
Muerte tras un número de asaltos: si una herida determina que la partida del alma transcurrirá en un número de asaltos, el personaje morirá a no ser que la herida sea curada antes de que pasen estos asaltos.
Especial: hay algún que otro sortilegio que puede provocar la muerte directamente. Y hay algún que otro Máster–Pláster que, por la cara, puede provocar la muerte directamente a un PJ imbécil (de esto que no se enteren, que si no te matan).

CURACIÓN NATURAL Y PRIMEROS AUXILIOS

Una de las fases que los PJs siempre han de pasar es la curación (si no, la diñan). Aquí podrás determinar el tiempo que necesitan tras las palizas que les metes a los pobres:
Puntos de vida: se recupera uno cada hora si se reposa y uno cada 3 horas si el PJ prefiere echar un polvete o prefiere bailar con más orcos. Nos entendemos ¿no?

Puntos de vida por asalto: una venda y un tamp... compresa harán que de una herida se pueda frenar hasta tres puntos de vida por asalto. Además, los torniquetes impedirán la pérdida de entre 4 y 10 puntos de vida por asalto. Si la herida no se cura en un período de media hora por el torniquete, el PJ volverá a perder 3 puntos de vida por asalto durante 5 asaltos y tras esto perderá el miembro afectado (esto es jodido).
Sustracciones a la actividad: cuando se tiene una sustracción a la actividad (ej. un –20 a la hora de cagar por la patada en el culo recibida de un orco), si se cura la herida, el PJ volverá a su estado normal. Para más información, véase la tabla chachi–guachi IHT–2.

CURACIÓN MEDIANTE SORTILEGIOS

Ciertos animistas pueden sanar mediante hechizos siempre que tengan la lista correspondiente aprendida o si les da la gana. Si los PJs están dispuestos a pagar a un animista para intentar recuperar sus puntos de vida, el MP determinará si hay uno cerca del lugar donde estén. Si lo que quieren es reanimar a un colega muerto, mira la tabla IHT–3 para más información. También es posible que el animista sea un pardillín y no les cobre sus servicios. Pero también es posible que en vez de querer dinero, quiera otra cosa (drogas, chicas jovencitas, un anticaspa...).

IHT-1 TABLA DE DETERIORO DE CARACTERÍSTICAS

	Asalto tras la muerte		
Tirada	1º-6º	7º-18º	tras el 18º
1-10	0	0	0
11-25	0	0	1
26-50	0	1	2
51-75	1	2	3
76-90	1	2	4
91-00	1	3	5

Nota: *el número resultante es la cantidad en que se disminuye la característica*

IHT-2 TABLA DE RECUPERACIÓN

	Gravedad		
Tipo herida	poca	media	extrema
Quemadura/tejido	3 días	10 días	25 días
Hueso/Músculo/Tendón	5 días	15 días	35 días
Cabeza/Organos internos	2 sem.	2 meses	varía

IHT-3 TABLA DE EFECTOS Y PRECIOS DE RESUCITAR

Nivel del que realiza	*% Probabilidad fracaso*	*Días necesarios para recuperación*	*Precio recom.*
12º	10%xdias muerto	100xdías muerto	150 mo.
15º	5%xdías muerto	50xdías muerto	250 mo.
17º	2% xdías muerto	20 xdías muerto	350 mo.
20º	1% xdías muerto	ninguno	800 mo.

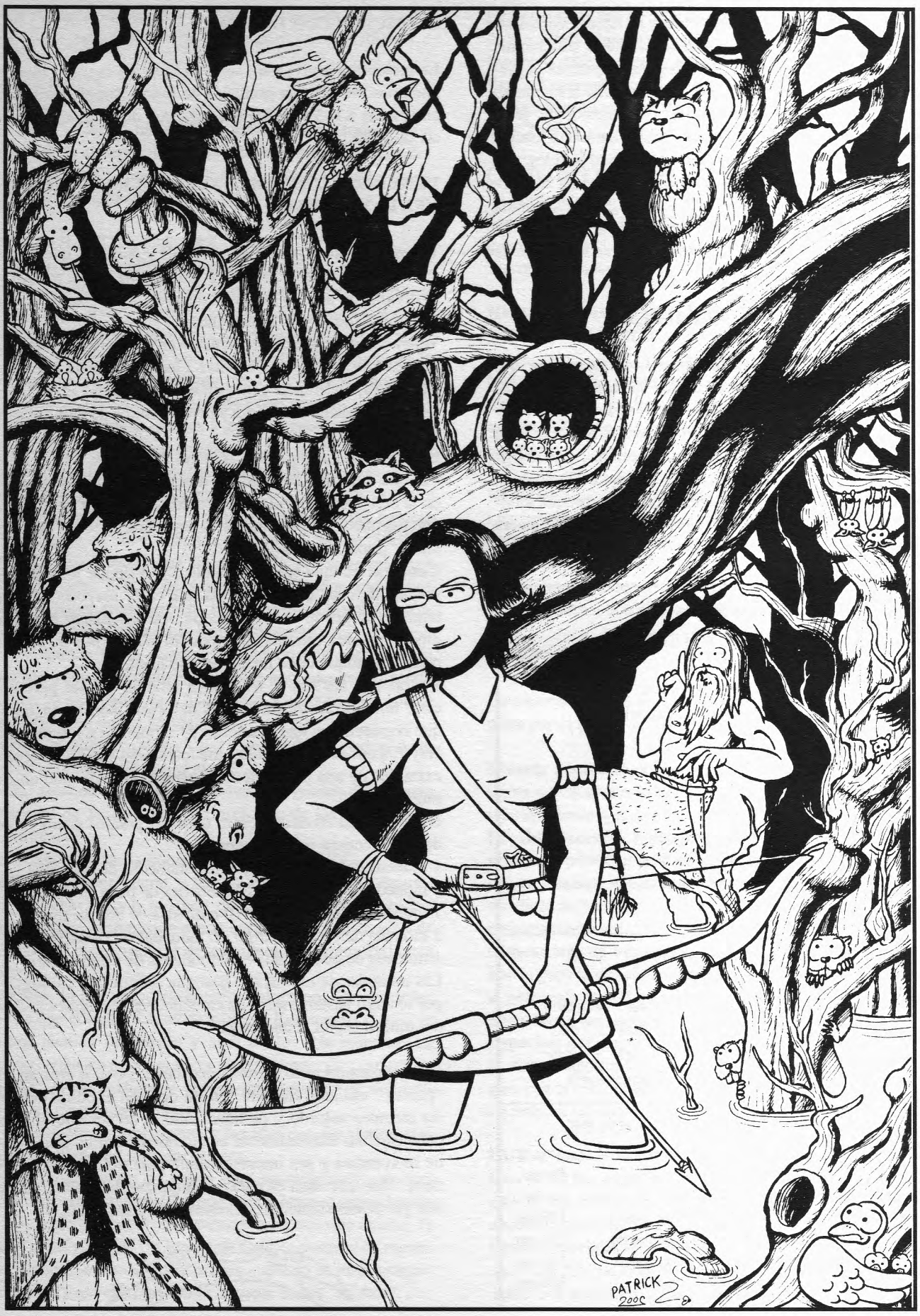
CURACIÓN CON DROGAS

La mejor alternativa para sentirse bien. Es la más recomendada por los PJs y la preferida de todos. Simplemente mira en la tabla ST–5 y aplica la droga. Así de fácil, así de sano, así de guay.

VENENOS, ENFERMEDADES, CLIMA, COMPRA, VENTA Y DINERO

Todos estos elementos añaden detalle y realismo que tendrás que aplicar si lo que quieres es montar una buena partida. Si te olvidas de alguno de estos detalles, tampoco pasa nada: con tranquilidad y un buen canuto…
Venenos: aportan peligro y tensión en una partida y con éstos puedes hacérselas pasar canutas a los PJs. Prueba envenenar a algún PJ, disfrutarás como un enano viéndolo sufrir (sobre todo si no lo sabe y empieza a perder puntos de vida sin saber el porqué).
Enfermedades: otra gran ocasión de que los PJs lo pasen mal. La enfermedad puede ir desde sufrir unos sarpullidos en la ingle hasta una plaga extendida creada por Sauron para que los pueblos libres sufran un rato. Invéntate las enfermedades, ¡mola un mazo!
Compra: aunque tengas la tabla ST–4 donde te indica los precios de cada cosa, recuerda que en la mayoría de sitios también se puede usar el trueque. Así los PJs, si no tienen dinero, pueden cambiar su armadura mágica por un poco de comida (aunque dudo mucho que lo hagan).
Venta: si a los PJs se les ocurre intentar vender pertenencias, no sacarán más del 50% del coste normal (a no ser que regateen con una maniobra de influencia e interacción). Hay PJs que son tan rancios que intentarán vender los clavos extraídos de una puerta de un *dungeon*. Hay de todo en este mundo.
Dinero: cada moneda pesará unos 10 gramos (para redondear). Y tendrán estos valores:
1 moneda de mithril (mm) = 100 monedas de oro (mo)
1 moneda de oro (mo) = 10 monedas de plata (mp)
1 moneda de plata (mp) = 10 monedas de bronce (mb)
1 moneda de bronce (mb) = 10 monedas de cobre (mc)
1 moneda de cobre (mc) = 10 monedas de estaño (me)
Las monedas de mithril son bastante difíciles de conseguir y por lo tanto bastante raras de cambiar. Así que aplica el coste del mithril según te convenga.

Clima: para mí es lo menos importante; pero, si eres un MP "pureta", utilízalo siempre. En mi opinión el clima debe de ser siempre soleado y de buen rollo, a no ser que el clima deba cambiar drásticamente en un momento muy importante de la aventura y sea imprescindible para un fin más importante. Más que nada es para no ralentizar demasiado la partida por poner situaciones innecesarias y aburridas.


PATRICK
2005

3. LA ACCIÓN EN EL MEDIO ESTRATÉGICO

Las acciones en el medio estratégico suelen ser bastante menos peligrosas que las acciones tácticas, ya que se resuelven en áreas civilizadas y en el campo no en el lugar de aventuras. Aun así, el MP podría matar a algún PJ para hacer ver a los demás que nunca hay que bajar la guardia (eso, si los PJs no se han matado antes). En esta sección se explicará un poco de qué va todo esto de hacer el parias en las áreas civilizadas y el campo.

3.1 ACTIVIDADES EN LAS AREAS CIVILIZADAS

Aquí es donde los jugadores podrán hacerse con dinero robando a gente inválida en los callejones oscuros y pegarles de paso una paliza de muerte para ganar algunos PX extra. Fuera coñas, es donde los personajes podrán alojarse, comer, comprar, vender, obtener información... Cada vez que los personajes hayan salido con tesoros de un lugar de aventuras, seguro que van a un área civilizada a gastarse las perras en alcohol y drogas, así que lee con atención si quieres ser un buen Máster–Pláster.

3.11 COMPRAR Y VENDER

Los personajes podrán comprar y vender, siempre que haya un comprador o un vendedor. El MP deberá de tener en cuenta el lugar donde están los personajes para comprar o vender.
Nota para el MP: ni se te ocurra situar un vendedor de objetos mágicos en un pueblo, eso es bastante improbable.
Para más información consulta la sección 2.8 o las tablas ST–4, ST–5 y ST–7. Recuerda que siempre puedes regatear.

3.12 COMIDA Y ALOJAMIENTO

Todas las áreas civilizadas tienen un lugar donde los PJs pueden alojarse y comer, aunque sólo se trate de una pocilga llena de heces y orina, un MC Donald's, o algo peor. La tabla ST–4 te proporciona algunos precios para estas cosas. El MP podría tirar unos dados para ver si el ambiente de una taberna está caldeado para una pequeña pelea: si salen números bajos, el personal es de alguna secta pacifista; si salen números altos, a cualquier cosa que digan los PJs se arma la de cristo.

3.13 OBTENCIÓN DE INFORMACIÓN

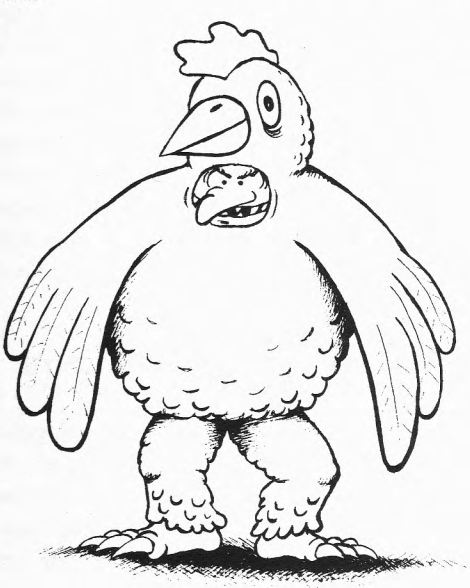
En las áreas de civilización es donde los PJs suelen sacarse pistas, rumores o información (o al menos lo intentan, pobrecicos) que quizás les se a útil para la aventura. Esta información la pueden recibir en cualquier lado, desde la típica posada, en algún callejón o en casa de algún PnJ. Los PJs podrán enterarse de todo tipo de movidas: duelos, torneos, actos públicos... Incluso podrían verse en un dibujo donde pone «WANTED». La mejor manera para obtener información es darle unas caladitas de athelas a un lugareño y a correr. Si es para hacer dibujos de mapas, es mejor no drogarlo demasiado o tendrás unos bonitos garabatos egipcios que nadie entenderá. Si hace falta, el MP podrá hacer que los PJs hagan una tirada en la habilidad secundaria *historia y leyendas* para obtener información extra.

3.14 CURACIÓN Y RECUPERACIÓN DE HOSTIAS

Esto ya lo he descrito antes en la sección 2.7, así que paso de meter más rollo. Lo único a decir es que en cualquier área civilizada los PJs deberían encontrar a alguien quien pueda sanar las heridas, aunque se trate sólo de un chucho experto lamiendo heridas. La mejor manera de curar las heridas es a base de chutarse hierbas de curación, pero si los jugadores quieren una curación más tradicional, aunque lo dudo mucho, entonces necesitarán comida, alojamiento, vendas y a alguien para darle la brasa mientras deliran.

3.15 ENCUENTROS

Si al MP le apetece meter un poco de caña al asunto, entonces las acciones del medio estratégico se convierten en medio táctico. Los PJs se pueden encontrar con bandidos, rufianes, bandoleros o simplemente gente chunga con ganas de hostias. Excusas para iniciar una pelea hay miles: «¿Llevas fuego?», «¿Me podrías decir la hora?», «¿Me acompañarías a ese callejón oscuro donde unos amigos míos te quieren partir las piernas y quitarte todos tus objetos mágicos?»... Escoge una.



ST-9 TABLA DE VELOCIDADES DE MOVIMIENTO DE MOVIMIENTO ESTRATÉGICO

(el resultado son los km. recorridos cada 4 horas)

	Tipo de terreno					
Tipo de Transporte	Camino	Despejado	Bosque	Abrupto	Abrupto ybosque	Montañoso
Sigiloso	6	6	4,5	3	3	1,5
Andar cauteloso	12	10,5	6	6	4,5	3
Andar	15	12	9	7,5	4,5	3
Correr/Andar	22,5*	18*	13,5*	10,5*	6**	4,5**
Trote	22,5	18	13,5*	10,5*	6*	4,5*
Galope	37,5	27*	18**	15**	9**	6**

*Requiere una tirada de maniobra por cada personaje cada 4 horas
**Requiere una tirada de maniobra por cada personaje cada 2 horas

3.2 ACTIVIDADES EN EL CAMPO

El campo servirá en la mayoría de los casos como unión entre un área civilizada y un lugar de aventuras. El MP tendrá que tener en cuenta las paridas que hagan los PJs (movimiento, acampadas, huida de elfos plastas con propósitos indecentes, etc.).

3.21 EL MOVIMIENTO

La cantidad de kilómetros que recorre un personaje se consulta en la tabla ST–9, cantidad que varía según cómo se desplace (sigiloso, corriendo...), el tipo de terreno, etc. Ten en cuenta que, de noche , los PJs deberán moverse muy cautelosamente (y con antorchas) a no ser que tengan algún tipo de infravisión (por mucho que un PJ tenga infravisión, si los otros no tienen, estamos en lo mismo).

3.22 CAMPAMENTOS PARA ECHAR UN POLVETE DESCANSAR

Mientras los PJs estén de viaje, el grupo descansará unos 15 minutos cada 2 horas (esto ya está asumido en la tabla ST–9). Un grupo suele viajar entre 8 a 12 horas al día y el resto de las 24 horas se supone que hacen cosas típicas de aventureros (buscar hierbas, quitarse las piedrecillas de las botas, echar un feliciano...). Los PJs decidirán dónde acampar en cualquier momento y una vez que se haga de noche o que hayan pasado más de 8 horas. Cuando acampan y se echan a dormir, si los PJs no han hecho turnos de guardia, el MP podría hacer que los atacasen y les robasen sus pertenencias (es un buen momento para quitarles objetos mágicos si llevan demasiados). Así aprenderían a hacer turnos de guardia para estar alerta.

3.23 ESCAPAR Y ESCONDERSE VILMENTE

A veces, los PJs se verán involucrados en una persecución (esto significa que los perseguidores son mayoría absoluta y los PJs no tienen nada que hacer contra éstos). Esto ocurre bien cuando los persiguen directamente o bien por alarma general (el Birras le ha quitado la piruleta a un príncipe y ahora lo buscan todos los soldados del reino). La persecución se determina de esta manera:

1) Se determina la distancia entre el perseguidor y el perseguido.
2) El grupo perseguidor tiene que hacer una tirada de *rastrear,* añadiendo el valor más alto en *rastrear* del grupo de perseguidores y restando la bonificación más baja de uno del grupo perseguido. Si al grupo perseguido le importa un pepino que le persigan, entonces se le sumará un +40 a la tirada de rastreo de los perseguidores.
3) Si la maniobra de rastrear es un *éxito* o un *éxito absoluto* (según la tabla MT–2), los perseguidores acortan distancia. Queda a juicio del MP si los perseguidores alcanzan a los PJs (o viceversa, si los PJs alcanzan a sus perseguidos).
4) Si la maniobra de rastrear es un *casi éxito*, entonces los perseguidores siguen la pista pero no avanzan.
5) Si la maniobra de rastrear es un *éxito parcial*, los perseguidos toman terreno y lo ponen más difícil a sus perseguidores.
6) El resto de los resultados son fallos y se explican ellos mismos en la tabla MT–2.

Si los perseguidores avistan al grupo perseguido, la acción pasa a ser táctica (ver Sección 4). Si llueve o nieva, si los perseguidores no alcanzan la distancia que los separa de los perseguidos en menos de 1 hora, la persecución finaliza y los perseguidores se van a comer donuts a otra parte.

3.24 ENCUENTROS

Si el MP es considerado con los PJs y no quiere que los jugadores se aburran, colocará alguna emboscada o alguna criatura hambrienta en algún punto por donde pasen. Tampoco se recomienda que el encuentro se convierta en una carnicería para los PJs ya que queremos que alguno de ellos llegue vivo al lugar de la aventura, que para eso la hemos preparado.

3.3 EXPLORACIÓN EN EL CAMPO

Si estás en esta sección, es porque te aburres mucho y ya has fregado toda la vajilla de la cocina. El objetivo de pasar por el campo es para encontrar hierbas por todo el morro o para encontrar un lugar de aventuras (no creo que nadie se haya cogido la habilidad de *pastoreo* para sacar a las ovejas al campo).

3.31 BÚSQUEDA DE LUGARES DE AVENTURAS

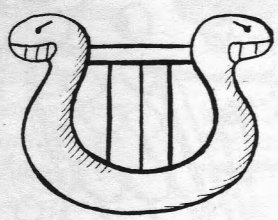
Hay dos maneras de que se encuentre un lugar de aventuras:
1) Encuentro particular: los PJs están buscando el lugar de aventuras gracias a un mapa o indicaciones de un PNJ.
2) Encuentro casual: al MP le ha parecido bien que los PJs se topen con la caverna de un dragón, el túmulo de un poderoso rey, la guarida secreta de Sauron...

3.32 BÚSQUEDA DE HIERBAS CHACHI GUACHIS

Empezarás a darte cuenta de que los personajes empezarán a buscar hierbas por todas partes. Por cada hora que los PJs busquen en una zona (siempre que haya vegetación) se tirará como maniobra estática en la tabla de percepción MT–2 (los bonificadores de *percepción* no se suman, sólo los de la habilidad secundaria *forrajear*). Si el resultado es un éxito, el MP deberá pensarse qué hierba han encontrado y la cantidad (es mejor que esto lo decida el MP y no una tabla ya que así las cosas estarán más igualadas). Éstos son los puntos necesarios para una búsqueda:

1) El grupo podrá aumentar su bonificación en +40 si Patrick y Txus están en la búsqueda, +20 si tan solo uno de ellos está. +2 por cada Fuzztoon que se implique.
2) La bonificación de *percepción* no cuenta para esto.
3) Si se tiene la habilidad secundaria *forrajear*, se aplica la bonificación por dicha habilidad.
4) Si el lugar ya había sido arrasado por otros yonquis hasta 6 meses atrás, se reduce un –50.
5) Éxito absoluto significa que los PJs han encontrado 5 dosis del tipo de hierba a elección del MP. *Éxito* indica que se ha encontrado 1 dosis. *Casi éxito* significa que se puede volver a buscar en el mismo sitio (perdiendo otra hora) con un +20 de bonificación más el resto de bonificaciones. Y el resto ya te lo imaginas. Consulta la tabla MT–2.

Nota del autor: si a los jugadores se les ocurre la genial idea de buscar hierbas mientras andan por un camino transitado, les das una yoya de mi parte.



PATRICK 2002
MILK

4. ACCIONES EN EL MEDIO TÁCTICO (HOSTIAS A TUTIPLÉN)

Aquí tienes todo lo necesario para que los PJs puedan masacrar a todo quisqui, esta sección es fundamental para cualquier amante de las buenas peleas. Estas acciones se resuelven en metros y segundos y se usan prácticamente siempre en los lugares de aventuras. En una secuencia táctica el personaje puede hacer una acción cada 10 segundos (a esto se le llama *asalto* o *turno*); puede moverse, atacar, preparar un sortilegio, preparar un canuto... Todo esto viene aquí explicado (más o menos). Habrá casos en el que una acción afecte a un personaje y éste no pueda realizar otra, para esto se usa la lógica y el sentido común (por ejemplo, un personaje no puede usar un arco si el enemigo le acaba de arrancar los ojos; un personaje inconsciente no puede echarse a correr si un balrog lo ha asustado; etc.). El MP siempre tiene la última palabra en todos estos casos.

Algunos sortilegios permiten realizar más de una acción en el mismo asalto y el uso de sortilegios para moverse cuenta como una única acción, a no ser que se mantenga la posición.

Ciertos resultados críticos limitan las acciones de un personaje (–30 a la actividad). Estas restricciones afectan a todas las acciones menos la bonificación defensiva (BD) y las tiradas de resistencia (TR).

El MP llevará el control de la situación de una acción táctica. Si esto es complicado, los jugadores podrían ayudarle en la tarea (siempre que el MP se fíe de ellos). Normalmente los jugadores llevan la cuenta de los puntos de vida que les quedan, los bichos que se han cargado... Todo esto se anota en una hoja aparte para no liarse cuando acabe el combate. Se recomienda que, de todas maneras, el MP vigile a los jugadores para que se quiten todos los puntos de vida (hay veces que se les "olvida" quitarse los puntos de vida por asalto y otros detalles "sin importancia").

Si se reparten las tareas, mejor, ya que la partida será bastante rápida y sin descansos. Se ha intentado que las reglas sean lo más simples posibles, si te quieres complicar la vida, píllate el *Rolemaster*, te encantará.

4.1 REPRESENTACIÓN DE LA SITUACIÓN FÍSICA

El MP deberá tener en cuenta la representación física de los PJs en el lugar que estén y sus posibilidades a la hora de lanzar sortilegios, disparar flechas, trampas ocultas, etc. Si el MP no tiene dos dedos de frente para hacerse con la imagen mental de la situación, siempre puede representar a los PJs y a los PNJs con figuritas de plomo o con monedas sobre un plano que muestre el lugar donde están los personajes.

4.2 SECUENCIA DE ACCIONES

Aquí tienes lo que se puede hacer por turno y en qué orden se harían las acciones cuando varios PJs están en un mismo sitio:

1) Preparar o realizar un sortilegio o un canuto
2) Ataques con proyectiles o armas arrojadizas, parada de proyectiles, carga y recarga
3) Maniobras de movimiento (MM)
4) Ataques y paradas en cuerpo a cuerpo
5) Movimiento
6) Maniobras estáticas

–Se hacen tiradas de orientación cuando los personajes estén tontos.

–Las acciones que entren en conflicto podrían modificar la secuencia (ver el apartado 4.7)

Al principio de cada asalto, los jugadores deberán decir la acción que van a hacer (o escribirla en un papel si su actividad es poco honesta hacia los otros jugadores) y al mismo tiempo el MP decidirá lo que vayan a hacer los PnJs.

ACCIÓN DE OPORTUNIDAD: a la hora de resolver una acción durante un asalto, los PJs tienen la opción de convertir su acción en una *acción de oportunidad*. Esto significa retrasarla hasta que la quiera resolver, o condicionarla a un hecho ("cuando los orcos carguen hacia mí..."), hasta entonces no hará otra cosa. El personaje podrá realizar la acción en cualquier momento o secuencia (incluso cuando les toque a los malos). Si el PJ cancela la acción de oportunidad, puede realizar cualquier otra cosa siempre y cuando le llegue su turno. Esto viene muy bien para hacer emboscadas, esperar a tirar un cubo de estiércol sobre Khamûl...

ANULAR UNA ACCIÓN: una acción puede ser anulada antes de que se resuelva el turno. Siempre que esto se haga, el personaje podrá luchar con la mitad de su BO, moverse a la mitad de su capacidad de movimiento (no correr) o realizar cualquier maniobra modificada con un –30. Esta acción se resolverá junto con el resto de acciones anuladas (si las hay).

4.3 PREPARAR Y REALIZAR SORTILEGIOS

El número de asaltos que esté preparando el personaje un sortilegio afectará a la efectividad de éste, modificando la tirada de ataque. Aquí van las modificaciones:

–30	si no hay asaltos de preparación
–15	con 1 asalto de preparación

ST–11 TABLA DE ACCIONES

Acción	*Información adicional y opciones*
Preparar o realizar sortilegio	Se puede mover 3 metros a continuación.
Preparar un canuto	No se puede hacer otra cosa durante este turno (es una maniobra estática)
Fumarse un canuto	Se puede mover 6 metros a continuación.
Ataques con proyectiles, carga y recarga	Se puede mover 3 metros a continuación.
Parada de proyectiles	Se resta la mitad de la BO al ataque. Se mueve a la mitad y se puede atacar con la mitad de la BO.
Maniobras de movimiento	La maniobra no puede exceder la mitad de movimiento del PJ.
Ataque cuerpo a cuerpo	Se puede mover 3 metros a continuación. Si se cambia de lugar el equipo o se coge alguna hierba se resta –30. Se pueden realizar varias acciones así, pero restando –30 cada vez. Parte de la BO se puede usar para restar la BO del contrincante.
Movimiento	El movimiento disminuye en 3 metros por cada objeto que el personaje mueva o cambie de lugar.
Maniobra estática	No se puede hacer nada más en este turno.

ACCIÓN DE OPORTUNIDAD: se puede retrasar cualquier acción, convirtiéndola en una acción de oportunidad. Una vez retrasada la acción, no se puede hacer ninguna otra acción hasta que no se realice esta o sea anulada. La acción surtirá efecto en el momento que quiera el jugador, incluso en el turno de los PnJs.

ANULAR UNA ACCIÓN: se puede anular una acción antes de resolverla y se puede hacer lo siguiente a cambio:

1) Luchar cuerpo a cuerpo con la mitad de BO.
2) Moverse a la mitad de su capacidad de movimiento.
3) Realizar una maniobra con un –30.

+0	con 2 asaltos de preparación
+10	con 3 asaltos de preparación
+20	con 4 asaltos de preparación

Es elemental que, mientras se prepara el hechizo, no se puede realizar otra acción a no ser que se anule la preparación. El blanco debe estar a la vista o ser detectado de alguna forma (a no ser que quieras lanzar una bola de fuego como fuegos artificiales). Todos los sortilegios necesitan una tirada de *ataque*, incluso si el sortilegio no es ofensivo: siempre puede pasar que éste falle o se obtenga una pifia guapa.

Ataques de rayo	Tabla AT–7
Ataques de bola	Tabla AT–8
Sortilegios restantes	Tabla AT–9

4.4 MOVIMIENTO

El movimiento es simultáneo para todos los PJs y PnJs. Si hay mal rollo entre los PJs y no se fían del otro, se puede hacer por escrito, pero esto puede ralentizar bastante el juego. El MP tendrá que usar el sentido común para encadenar todas las acciones que se vayan a realizar. Cada personaje puede mover hasta 15 m más su bonificación de MM sin tener que hacer una tirada o hasta el doble de esta cantidad si está corriendo, pero entonces tendrá que hacer una tirada de MM.

4.41 CORRER: DOBLE MOVIMIENTO

Si a un personaje le apetece irse por patas, el MP establecerá la dificultad y el tipo de terreno. Después, el personaje tirará los dados en la tabla MT–1 sumándole su bonificación de MM. Si el resultado es una "F", ¡pifia!, vuelve a tirar en la tabla FT–4. Si el resultado es 100, se logra la maniobra y se corre tantos metros como le permita el personaje. Por cada 10 puntos por debajo de 100 se restan 3 metros a la carrera y por cada 10 puntos por encima de 100 se suman 3 metros adicionales. Un personaje puede aguantar corriendo un número de asaltos igual a su bonificación por Constitución +5.

4.42 MOVIMIENTO Y ACCIONES SOBRE UNA MONTURA

Un personaje que vaya montado en un animal se desplazará a la velocidad del animal (ver tabla ST–4). Si se quiere mover el doble (*galopar*), tendrá que hacer una tirada en *montar* mirando en la tabla MT–1. Si un jinete, aparte de galopar, quiere realizar otras acciones simultáneamente (disparar flechas, hacer el payaso...), tendrá que hacer una tirada sumando la bonificación de la acción que vaya a realizary esta bonificación no puede exceder de la bonificación de la habilidad *montar*. Algunas monturas proporcionan modificadores para acciones, mira en la tabla ST–4.

Ejemplo: Patrick quiere meterle un mangazo con su espada a una cría de un troll mientras va sobre caballo. Patrick tiene +80 en *armas de filo* y tiene +40 en *montar*, para meter el tajo a la cría no puede usar más de 40 como bonificación, ya que su habilidad de *montar* es inferior a la habilidad de *armas de filo*. Si tuviese +110 en *montar*, entonces podría usar toda la bonificación de *armas de filo* que es +80.

4.5 MANIOBRAS

Las maniobras también suponen un riesgo de fracaso (y no me refiero a las maniobras de andar, desenvainar el arma, rascarse la oreja... Tan sólo los trolls consiguen hacer pifias en este tipo de maniobras), todas las actividades que sean fuera de lo normal o que se hagan bajo tensión (correr, nadar, trepar...) requerirán de una tirada de MM o de una tirada ME. El Máster–Pláster ya sabrá qué hacer cuando se deba hacer una tirada de éstas.

4.51 MANIOBRAS DE MOVIMIENTO (MM)

Cada vez que un personaje quiera trepar, nadar, saltar o cualquier otra que implique movimiento, tendrá que hacer una tirada en la tabla MT–1. El MP asignará una dificultad a la acción, aplicando siempre su buen juicio, ya que la vida del personaje depende de él: imagínate que Freddy quiere saltar una grieta de medio metro de longitud, el MP aplica dificultad *absurdo* para la maniobra, Freddy falla la tirada debido a la dificultad y se cae por la grieta que no tiene fondo (lo único que ha habido de absurdo en la situación ha sido la calificación que ha dado el MP a la acción). Eso sí, lo más legal sería que el Máster–Pláster asignase la dificultad antes de que el PJ haga nada (por si se quiere echar atrás); si el jugador cambia de opinión, se aplica la regla *anular acción* (ver sección 4.2 o tabla ST–11). Si el personaje decide realizar la maniobra, se suma la bonificación de la habilidad a la tirad y se mira en la tabla MT–1. Un resultado de "F" es un pifión. Si el resultado es un número, representa el porcentaje conseguido de la maniobra. Resumiendo a piñón:

1) El PJ dice lo que quiere hacer.
2) El MP asigna la dificultad de la maniobra.
3) El PJ se lo piensa.
4) Si el PJ decide realizar la maniobra, se hace una tirada abierta.
5) El resultado final se aplica a la tabla MT–1.
6) Si el PJ es un gallina y decide echarse atrás y hacer otra cosa, aplica *anular acción* (ver 6.2).

4.52 MANIOBRAS ESTÁTICAS (ME)

Las maniobras tales como percepción, leer runas, usar objetos y cualquier otra en la que no se haga un uso significativo del movimiento, se le llaman maniobras estáticas. Si un PJ decide realizar una maniobra estática, el MP deberá aplicar una dificultad (tal y como se ha descrito en la sección 4.51), aunque también podrá exigir más asaltos para alguna maniobra. El PJ también puede realizar una maniobra en más asaltos para disminuir la dificultad de ésta. Si el PJ no se raja por la dificultad y decide seguir adelante, se hará una tirada y se le sumarán las bonificaciones apropiadas. Una vez se haya sumado todo, se mira en la tabla apropiada de la MT–2. Resumiendo de guays:

1) El PJ dice lo que quiere hacer.
2) El MP asigna la dificultad de la maniobra.
3) El PJ se lo piensa.
4) Si el PJ decide realizar la maniobra, se hace una tirada abierta.
5) El resultado final se aplica a la tabla apropiada de la MT–2.
6) Si el PJ es un soplanucas y decide echarse atrás y hacer otra cosa, aplica *anular acción* (ver 6.2).

4.6 ATAQUES

Los ataques se producen cuando un personaje motivado por ganar PX intenta matar tantos enemigos como le sea posible (eso, o porque el enemigo ha insultado a la madre del PJ). A la hora de atacar, el personaje puede mover hasta 3 metros como si fuese una carga antes de que se resuelva el ataque. El atacante hace una tirada abierta sumándole todos los bonificadores apropiados (y restando la BD del contrincante), tras esto se aplica a la tabla apropiada y ya tenemos un buen hostión (o no).

4.61 SECUENCIA DE ATAQUES DE UN MISMO TIPO

Todos los ataques de sortilegios, proyectiles y arrojadizas se resuelven simultáneamente. Pero los ataques de cuerpo a cuerpo se resuelven uno a uno. El que tenga mayor bonificación en MM empieza primero, seguido por el segundo que tenga más y así sucesivamente... Si se dan empates de MM, las acciones se resuelven a la vez. Si un atacante tenía la *acción de oportunidad*, ésta se resolverá antes que ninguna.

4.62 ELECCIÓN DEL BLANCO Y PARADAS

Los PJs tendrán que decidir a por qué enemigo van a ir antes de resolver los ataques cuerpo a cuerpo. También deberán decidir cuanta BO van a usar contra el enemigo y cuanta BO guardan para la BD. El enemigo siempre tendrá que estar a 3 metros o menos, si hay más de un enemigo en esta distancia se podrá elegir el blanco. Se puede atacar a un enemigo y usar la BD del escudo contra otro (siempre que sea físicamente posible).

Paradas cuerpo a cuerpo: un personaje puede reducir el ataque de un enemigo a costa de su BO y en la cantidad que quiera, pudiendo llegar a 0 incluso. Todo lo que se reste de la BO se le restará a la BO del enemigo. Esto también se puede hacer con cualquier otro enemigo que esté adyacente. El personaje podrá atacar al enemigo con el resto de la BO, incluso si ésta es 0. Un personaje aturdido solo puede parar con la mitad de su BO. Cuando vayan a hacer el ataque, los PJs indicarán al MP cuanta BO van a utilizar (para atacar o parar).

Paradas de proyectiles: si un personaje va a parar el disparo de un enemigo con un escudo, el personaje podrá usar hasta la mitad de su BO y añadirla a la BD. Si el PJ está parando un proyectil y quiere moverse, puede hacerlo, pero a la mitad de su capacidad normal. También se puede hacer un ataque (con un arma de una mano) a la vez que se para, pero el ataque se realiza con la mitad de la BO.

4.63 TIRADAS SIN MODIFICADORES

A algunos resultados de las tablas no se les puede sumar o restar bonificaciones, éstos se encuentran marcados con un "SM" (sin modificador). Esto suele pasar en las pifias y en algunos sortilegios cuando la tirada ha sido muy buena (se dice buena cuando el resultado es 99 o un 00).

4.64 TIRADAS ABIERTAS

Una tirada abierta se consigue con un 98 o más tirando 1D100. Si esto ocurre, se vuelven a tirar los dados y se suma al resultado anterior y así sucesivamente. Esto representa que el PJ ha logrado una maniobra extraordinaria. En este juego siempre hay una posibilidad de sobrevivir y tener potra.

4.65 LÍMITES DE LOS RESULTADOS MÁXIMOS Y MÍNIMOS

Si se refiere a la tirada principal, la tirada no tiene límite (siempre que se saque tirada abierta, se vuelve a tirar y se vuelve a sumar). Eso no pasa en las tablas de ataque. Las tablas normales tienen como límite 150, en los sortilegios el límite lo pone el propio sortilegio (pudiendo llegar a un máximo de 150) y a los animales les pasa algo parecido (teniendo el límite máximo en 150). Consulta las tablas para más información (AT–1–AT–6).

4.66 RESULTADO DE LOS ATAQUES

El ataque puede tener diferentes resultados, desde una pifia cómica hasta un golpe superpoderoso que espachurre todos los órganos internos de un enemigo. Estos resultados se concretan en las pifias, los puntos de vida realizados, los críticos y modificadores por tiradas de resistencia. Échales un vistazo:

PIFIAS Y FALLOS TORPEMENTE TORPES: cuando en la tabla se obtiene un resultado "F", significa que el personaje la ha cagado. Se tendrá que tirar en la tabla de pifias dependiendo con que se ha hecho la pifia. Mira las tablas FT–1, FT–2, FT–3 y FT–4 para más información. Los animales son más listos y cuando sacan una tirada "SM" simplemente han fallado, pero no tiran en la tabla de pifias.

PUNTOS DE VIDA: los números que aparecen en las tablas son la cantidad de puntos de vida que pierde el enemigo. Excepto en la tabla AT–9 que es la de Ataques de base.

CRÍTICOS: al lado de los puntos de vida, suele haber una letra (A, B, C, D o E). Si aparece una letra de estas, se tira en la tabla de críticos para el tipo de arma que se está usando, modificado por la gravedad del crítico (si es A, es con un –20; si es B, con un –10; etc.). El tipo y la cantidad de críticos se puede consultar en las tablas CST–1, CST–2 y CST–3. Si el enemigo recibe un crítico que dura algunos asaltos, se empieza a contar desde el asalto en el que ha recibido el crítico. Éstos son los fabulosos efectos que puede dar un crítico:

> **N.º puntos de vida:** se pierden tantos puntos de vida como los que ponga en la tabla, aparte de los que se pierden normalmente.
> **N.º puntos de vida por asalto:** el personaje empezará a perder un cierto número de puntos de vida cada asalto hasta que consiga parar la hemorragia o morirá desangrado como un cerdo (es divertido ver estas cosas).
> **Aturdido un n.º de asaltos:** el personaje queda aturdido el número de asaltos indicado, no podrá atacar y solo podrá parar con la mitad de su BO. Cualquier acción está modificada con un –50.
> **N.º de actividad:** Todas las bonificaciones de la víctima se ven reducidas en un número indicado. (–20 a la actividad, por ejemplo).

TIRADAS DE RESISTENCIA: los resultados de la tabla de ataques de *Sortilegios de base* AT–9 son números que se usan como modificadores a la tirada de resistencia del blanco. Una vez que se haya obtenido el resultado, el blanco sumará o restará este modificador (dependiendo lo que haya sacado) a la tirada que tenga que hacer en la tabla TTR. También se le podrá añadir cualquier bonificación que tenga el propio personaje. En la tabla TTR se compara el nivel de la víctima con el del atacante, si la víctima logra hacer una

tirada mayor (habiendo sumado todas las bonificaciones) al número que pone, entonces habrá resistido el ataque. Si no es así, entonces el sortilegio funcionará y el atacante se pondrá muy contento.

4.67 ALCANCE Y RECARGA

Los PJs pueden usar todo tipo de artilugios para matar al enemigo sin tener que acercarse mucho. Desde las sencillas (y eficaces) piedras hasta las sofisticadas (y más eficaces) ballestas. En la tabla CST–1 podrás ver el alcance de las armas. Todos los arcos, la ballesta y la honda tienen que ser cargados y recargados. El número de asaltos que se requiere para esto lo pone en la tabla CST–1. Algunas armas necesitan como recarga 0 asaltos, otras necesitarán todo un turno (o más) para recargar, aunque el personaje siempre puede mover 3 metros, como de costumbre.

4.7 ACCIONES CONFLICTIVAS

A veces ocurre que los personajes entran en conflicto cuando se va a resolver una acción. Entonces lo más fácil es mirar cuál de los dos personajes tiene la bonificación de MM más alta y se resuelve primero su acción. Si ambos tienen una bonificación igual, se puede resolver mirando quién tiene la Apariencia más alta (a ver quién es más guapo). O en último caso, como siempre, el MP tiene la última palabra que para eso es el Máster–Pláster. Si el conflicto es entre dos jugadores se puede resolver al estilo orco... Ya sabes, es la manera más fácil y primitiva.

4.8 OTROS FACTORES

Hay muchas otras tontadas que se requiere el sentido común (ja, ja, ja) del MP. Aquí vienen unas cuantas técnicas para resolver algunos casos:

4.81 TIRADAS DE ORIENTACIÓN

A veces, un personaje hace alguna chorrada impresionante o, simplemente, realiza una acción confusa (teleportarse sobre los hombros de un Nazgûl, una pifia estúpida...), el MP puede pedir una tirada de orientación para ver si el personaje reacciona rápidamente. La tirada se miraría en la tabla MT–1 de MM, que informa del porcentaje de la acción que puede realizar el personaje.

4.82 TIRADAS DE PERCEPCIÓN BÁSICA

Puede que ocurra algo interesante mientras los PJs estén luchando contra unos malhechores (unos elfos que vienen "por detrás", uno de los enemigos tiene los cordones desatados...). El MP podrá pedir una tirada de *percepción* para ver si los PJs se "coscan" de algo. Se mira en la tabla MT–2 (para variar).

4.83 ENCARAMIENTO

Buenooo –je, je, je– el MP se puede exprimir la cabeza si le apetece saber hacia dónde están mirando los PJs mientras se pegan de leches. No me apetece mucho escribir esta sección, así que lo dejo en manos del MP (sí, ya lo sé, es una excusa de lo más vil, pero me importa un carajo).

4.84 LA COMUNICACIÓN ENTRE PERSONAJES

Pues sí, los personajes se comunican entre sí y a veces incluso se comunican con sus enemigos mientras se meten de yoyas (normalmente suelen ser insultos o cosas peores si cabe).
Cambiando de tema: si, por ejemplo, los jugadores empiezan a discutir hacia dónde tirar (si entrar por el pasillo con telarañas y ruidos en el fondo o abrir la puerta sospechosa con trampa), por cada 5 minutos que estén hablando en tiempo real, también estarán hablando 5 minutos en el juego (o 30 asaltos, que es lo mismo). El MP deberá tenerlo en cuenta en muchas ocasiones; ya que, por ejemplo, discutir esto mientras se está en una incursión dentro de un castillo con un montón de centinelas no es muy apropiado. Así los personajes actuarán con más cautela y con más realismo. ¿Me explico?

5. EXPERIENCIA Y SUBIDONES DE NIVEL (¡QUÉ GUSTAZO!)

Una de las cosas más interesantes de los juegos de rol es subir de nivel. Esto hace que los personajes se vuelvan cada vez más poderosos si logran sobrevivir a las aventuras. La experiencia se consigue a base de pequeños logros (o grandes, según se mire) durante la partida. Para reconocer este tipo de poder en los personajes, se clasifica en niveles, cuanto más nivel tenga un personaje, más poderoso será. El nivel de un personaje sube cuando ha acumulado suficientes puntos de experiencia (resumiendo, si tiene una gran lista de matanzas y proezas diversas) tal como viene detallado en la tabla ET–5.

5.1 PUNTOS DE EXPERIENCIA (PX)

La labor del MP es saber otorgar estos puntos de experiencia (PX) de manera adecuada. El MP debería repartir PX a los personajes que hayan realizado alguna acción interesante, habilidosa, inteligente o peligrosa. Pero como de costumbre, esto no va a ocurrir (¡alabado sea el gran demonio de jengibre si hay jugadores que hacen cosas de éstas!), así que otorga puntos de experiencia por criaturas eliminadas y regala algún que otro punto para dejar contentos a los jugadores y va que chuta. De todas maneras, aquí tienes un lista de factores que deberías tener en cuenta a la hora de conceder puntos de experiencia:

1) PUNTOS DE VIDA: cuando el personaje sufre, sangra y pierde un montón de puntos de vida por culpa de combates carniceros provocados por el MP, entonces cada punto de vida perdido se convierte en un punto de experiencia. Esto hará que los personajes se conviertan en unos locos kamikazes en busca del dolor (el primer paso hacia la perfecta interpretación de un Fuzztoon).

2) PUNTOS POR CRÍTICOS: cada vez que el personaje haga algo muy malo y muy bestia sobre una criatura, ganará puntos de experiencia según la tabla ET–3. Esto hará que los personajes se conviertan en Aníbal Lecter en muy poco rato.

3) PUNTOS POR PIEZA: estos puntos se reparten cada vez que un Fuzztoon mate a sangre fría. Consulta la tabla ET–1 para más información. Los personajes comenzarán a cazar por diversión y a colgarse todo tipo de trofeos (orejas, dientes, dedos, brazos, cabezas,...).

4) PUNTOS POR MANIOBRA: sólo se otorgan a maniobras únicas e inspiradas (desde hacer "puénting" en la torre de Barad Dûr hasta saltar de un caballo a otro en pleno movimiento con los ojos vendados y sin piernas). Esto también incluye maniobras estáticas. Para que el MP otorgue puntos, el personaje tendrá que haber sacado como mínimo un 100 en el resultado. Para más información, mira la tabla ET–4.

5) PUNTOS POR SORTILEGIOS: cada vez que un personaje realice un sortilegio durante un combate recibirá PX, siempre que el sortilegio haya funcionado (otra cosa es que sea efectivo). Para ver cómo se consiguen los puntos de experiencia por esto, consulta la tabla ET–2.

6) PUNTOS POR IDEAS: por cada buena idea que haya tenido un personaje, dale 200 puntos, si la idea es excepcional 400 y si la idea era bastante obvia puedes darle entre 50 y 100 para que no se queje y no te dé la vara. Lo mejor es que, tras la partida, entre todos los jugadores se haga una retrospectiva de las buenas ideas de cada uno y se comenten.

7) PUNTOS DE VIAJE: por cada kilómetro recorrido en zona desconocida se otorga 1 punto, por cada kilómetro de civilización desconocida 1/2 punto, por cada zona peligrosa 2 puntos, y 3 puntos por kilómetro en lugares suicidas. Los personajes acabarán por empadronarse en Mordor.

8) PUNTOS POR CACHONDO: puede que el personaje no haya ganado muchos puntos por matar, o por dar buenas ideas. Puede que haya hecho incluso lo contrario (hacerles gastar a los compañeros sus hierbas, morir cada 5 turnos, pisar todas las trampas...). Pues bueno, si os habéis echado unas risas a costa de este personaje, pienso que ha hecho una gran labor en la partida y esto es lo importante en un juego de rol, pasarlo bien. Así que proporciona PX para el jugador que haga reír, sin miedo. A discreción del MP.

9) PUNTOS DIVERSOS: si ves que un personaje merece subir de nivel, pero que todavía le faltan algunos puntos, ahora es el momento de darle unos cuantos más por todo el morro. Esto a veces pasa y es casi obligación hacerlo (a veces hay que ser bueno con los jugadores; pero no los malacostumbres). También los puedes dar por su buena actuación respecto al rol del personaje.

5.2 NIVELES DE UN FUZZTOON

El nivel determina la cantidad de PX que posee un personaje. En la tabla ET–5 podrás ver la cantidad de PX que se necesitan para cada nivel. Un Fuzztoon empieza de nivel 1, así que tendrá 10 000 PX iniciales.

5.3 SUBIR UN NIVEL

Una vez que al personaje le haya dado el subidón de nivel, podrá desarrollar sus habilidades y actualizar sus bonificaciones. Mira la tabla CGT–4 para ver cuantos puntos le corresponden, una vez asignados estos puntos, toca actualizar las bonificaciones. Este proceso se resume de esta manera in the street:

1) Asignar los puntos de desarrollo para aumentar los *grados*.
2) Hacer tiradas para los puntos de vida y sortilegios.
3) Actualizar las bonificaciones de cada habilidad.
4) Aumentar los puntos de poder.
5) Anotar el nivel del personaje.

ET-1 TABLA DE PUNTOS POR "PIEZAS"

(el resultado es el número de puntos de experiencia)
Nivel del Nivel del personaje que da el golpe mortal

oponente	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	50	45	40	35	30	25	20	15	10	5
1	200	150	130	110	100	90	80	70	60	50
2	250	200	150	130	110	100	90	80	70	60
3	300	250	200	150	130	110	100	90	80	70
4	350	300	250	200	150	130	110	100	90	80
5	400	350	300	250	200	150	130	110	100	90
6	450	400	350	300	250	200	150	130	110	100
7	500	450	400	350	300	250	200	150	130	110
8	550	500	450	400	350	300	250	200	150	130
9	600	550	500	450	400	350	300	250	200	150
10	650	600	550	500	450	400	350	300	250	200

NOTA: Si el nivel del contrincante es mayor que 10, se otorgan 50 puntos más por cada nivel por encima de diez.

ET-2 TABLA DE PUNTOS POR SORTILEGIO

(el resultado es una cifra de puntos de experiencia)
Nivel del personaje que realiza el sortilegio

Nivel sotilegio	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	100	90	80	70	60	50	40	30	20	10
2	100	100	90	80	70	60	50	40	30	20
3	100	100	100	90	80	70	60	50	40	30
4	100	100	100	100	90	80	70	60	50	40
5	100	100	100	100	100	90	80	70	60	50
6	100	100	100	100	100	100	90	80	70	60
7	100	100	100	100	100	100	100	90	80	70
8	100	100	100	100	100	100	100	100	90	80
9	100	100	100	100	100	100	100	100	100	90
10	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100

ET-5 TABLA DE PUNTOS DE EXPERIENCIA

Total de puntos de experiencia

Nivel	requeridos
1	10000
2	20000
3	30000
4	40000
5	50000
6	70000
7	90000
8	110000
9	13000
10	150000

ET-3 TABLA DE PUNTOS POR CRÍTICOS

(el resultado es la cantidad de puntos de experiencia)

Nivel Crítico conseguido					
oponente	A	B	C	D	E
0	3	5	8	10	13
1	5	10	15	20	25
2	10	20	30	40	50
3	15	30	45	60	75
4	20	40	60	80	100
5	25	50	75	100	125
6	30	60	90	120	150
7	35	70	105	140	175
8	40	80	120	160	200
9	45	90	135	180	225
10	50	100	150	200	250

por cada nivel por encima de 10	+5	+10	+15	+20	+25
al personaje*	100	200	300	400	500

Estas cifras se multiplican, además, por:
x0 si el enemigo esta muerto o agonizando (no hay puntos)
x1/10 si el enemigo está incosciente o incapacitado
x1/2 si el enemigo está aturdido
x2 si el personaje está solo en combate cuerpo a cuerpo contra el enemigo o enemigos

NOTA: Los puntos por crítico no pueden exceder la cantidad de "puntos por pieza" que dará el enemigo.
*Estos puntos se otorgan a un personaje por los críticos que le inflinja un enemigo; para estos puntos, el "enemigo" se considera siempre que es 20.

ET 4 TABLA DE PUNTOS POR MANIOBRAS

(el resultado es la cantidad de puntos de experiencia)

GRADO DE DIFICULTAD	
Rutinaria	0
Fácil	5
Escasa	10
Media	50
Difícil	100
Muy difícil	150
Extremadamente difícil	200
Locura completa	250
Absurda	300

KLAATU VERATA NIC
PATRICK
2000

6. LISTAS DE SORTILEGIOS

Aquí van todas esas cosillas que tienen que ver con la magia, sortilegios, hechizos o como se diga. Las tablas para los sortilegios van al final del libro y eso es tooodo, amigos.

6.1 ENTRADAS Y ABREVIATURAS

Cada lista de sortilegios tiene un título, 10 niveles de magia y un montón de abreviaturas para que quede todo muy mono y no nos repitamos más que el ajo. Éstas son las abreviaturas que tanto vas a necesitar:

***:** el sortilegio es instantáneo y cualesquiera tiradas de ataque necesarias para realizarlo no se modifican por el número de asaltos empleados en la preparación del sortilegio.
/nivel: por nivel de quien realiza el sortilegio.
–: el efecto sólo dura un instante.
a: asalto (10 segundos).
C: el sortilegio dura tanto tiempo como esté concentrado quien lo realiza (ver más abajo).
c: el sortilegio requiere de concentración (ver más abajo) para ser realizado o para ser controlado, o durará tanto tiempo como esté concentrado quien lo realiza.
cm: centímetros.
día: 24 horas (8 640 asaltos, esto ya empieza a ser muy estúpido).
dm³: decímetros cúbicos.
hr: hora (360 asaltos, obvio ¿no?).
k: kilos.
km: kilómetros.
m: metros.
min.: minuto (6 asaltos).
n.º% probabilidad: éste es el porcentaje de probabilidad de que ocurra un suceso. Se tira 1D100, si el resultado es igual o menor, se consigue la tirada; de lo contrario, ¡mala suerte chaval!
n.ºxn.ºxn.º: dimensiones físicas de una zona u objeto (anchura/longitud/grosor).
P: el sortilegio es permanente. El sortilegio que cree esta condición de *permanente* puede ser interrumpido por otro sortilegio o por fuerzas físicas naturales.
R: radio.
tiempo/n.º ptos. de fallo de la TR: si una víctima falla una TR, la duración del efecto del sortilegio aumenta por cada "x" puntos fallados. Por ejemplo, si en un sortilegio pone "5min./10 ptos.. de fallo de TR" significa que si se necesita 50 o más para resistir el efecto y se saca un 16, hay 34 puntos de diferencia, que suponen 3 incrementos de 10 puntos y el sortilegio afectaría durante 15 minutos. ¿*Capicci*?
(TR): que el conjuro requiere de una tirada de resistencia.
#@*%##: insulto muy gordo.
$%!!"flokis"/kwm: no sé qué coño es esto. Premio de un viaje a "Nueva Zelanda" junto a Gandalf a quien lo sepa.

PARÁMETROS DE LOS SORTILEGIOS:

Área del efecto: hasta donde llega el efecto del sortilegio. Puede ser desde un área afectada, un número determinado de blancos, un tipo de masa... En algunos casos puede depender del nivel de quien lo realiza. (dicho de otra manera, 5m. R/nivel significa un radio igual a 5 m multiplicados por el nivel de quien realiza el sortilegio).
Duración: esto sirve para ver cuánto tiempo dura el sortilegio en funcionamiento. Puede ser desde un instante (–) hasta indefinido (P). También los hay de clase (C) que dependen de la concentración de quien realiza el sortilegio o los que funcionan dependiendo del nivel.
Alcance: es obvio para qué sirve ¿no? Para gente más corta lo voy a explicar: es la distancia que hay entre quien realiza el sortilegio y el blanco. Los alcances típicos son: sobre uno mismo, contacto con el blanco, una distancia determinada o una distancia que depende del nivel de quien lo realiza. La distancia que se dá es el máximo permitido.

DEFINICIONES DE LOS TÉRMINOS DE LOS SORTILEGIOS:

Animal: un bicho vivo que siente y tiene movimiento voluntario, pero no es especialmente perspicaz.
Ser: cualquier criatura con dos dedos de frente, trolls incluidos.
Concentración: quien realice el sortilegio no podrá hacer otra cosa más que moverse hasta 3 metros. Cualquier cosa que haga que pierda la concentración, hará que el sortilegio desaparezca. En algunos sortilegios puede interrumpirse la concentración y volver a ella más tarde.
Inorgánico: cualquier cosa que no esté viva ni tenga que ver con los vivos (el mithril, las rocas, el vidrio...).
Órgano: todas esas cosillas que si nos pegan un tajo por el abdomen se nos empiezan a escapar y son difíciles de recoger del suelo.
Orgánico: cualquier cosa que tenga relación con el mundo de los vivos (un zurrullo, un mocachón, cuero, madera...).

6.2 LISTAS DE SORTILEGIOS DE ESENCIA

CAMBIACUERPOS

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. RESISTENCIA AL CALOR/FRÍO	1 blanco	10 min./nivel	3 m
2. OREJONES DEL COPÓN	1 blanco	10 min./nivel	3 m
3. MUSCULEITOR	1 blanco	1 min./nivel	3 m
4. INFRAVISIÓN.	1 blanco	10 min./nivel	3 m
5. OJOS EN LA NUCA	1 blanco	10 min./nivel	3 m
6.VOZ DE ERUCTO	1 blanco	10 min./nivel	3 m
7. EMPEQUEÑECER	1 blanco	5 min./nivel	3 m
8. AGRANDAR	1 blanco	5 min./nivel	3 m
9. BRANQUIAS	1 blanco	10 min./nivel	3 m
10. MUSCULEITOR II	1 blanco	1 min./nivel	3 m

1. RESISTENCIA AL CALOR/FRÍO. (TR). El blanco resiste cualquier exposición al calor y al frío desde –27° C. grados hasta 95° C. Suma +10 a todas las TR contra sortilegios de calor o frío y –10 a todos los ataques que tengan que ver con temperaturas (rayos de hielo, bolas de fuego...).
2. OREJONES DEL COPÓN. (TR). Al blanco le crecen las orejas hasta el tamaño de su cabeza, puede oír el doble de lo normal y es el doble de feo.
3. MUSCULEITOR. (TR). Al blanco le empiezan a salir músculos hinchadísimos por todos los lados. Gana un +15 a todas las habilidades que tengan que ver con la Fuerza (FUE).
4. INFRAVISIÓN. **(TR).** El blanco puede ver, aunque no haya luz, hasta 30 m.
5. OJOS EN LA NUCA. (TR). Unos ojos aparecen en la nuca del objetivo, puede ver por la espalda y gana +20 a la *percepción*.
6. VOZ DE ERUCTO. (TR). El blanco habla con voz de eructo. Puede intimidar a otros personajes con un +25 o imitar la voz de algunas criaturas de Sauron.
7. EMPEQUEÑECER. (TR). El blanco reduce su tamaño hasta un 10% por nivel (o menos) de quien realiza el sortilegio.
8. AGRANDAR. **(TR).** El blanco aumenta su tamaño hasta un 10% por nivel (o menos) de quien realiza el sortilegio.
9. BRANQUIAS. (TR). Al blanco le salen branquias y podrá respirar bajo agua, pero si está respirando aire, se desmayará (sin morirse).
10. MUSCULEITOR II ("la bestia"). (TR). Los músculos se quintuplican, físicamente el blanco es horrible y dan ganas de vomitar, pero mete unas hostias del copón. +30 a todas las habilidades que tengan que ver con la Fuerza (FUE).

ZARPA DE LA ESENCIA

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. TEMBLORES	hasta 3 k	1 min./nivel	30 m
2. ESCUDO ECTOPLÁSMICO	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
3. LA FUERZA	2 k/nivel	1 min./nivel	30 m
4. LA FUERZA II	2 k/nivel	1 min./nivel	30 m
5. POLTERGEIST	10 m	1 min./nivel	30 m
6. DESTRUCCIÓN DE PROYECTIL	1 ataque	1 asalto	30 m
7. PROTECCIÓN ECTOPLÁSMICA	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
8. RETORNO	un ataque	1 asalto	30m
9. LA FUERZA III	1k/nivel	1 min./nivel	30 m
10. MEGAPUNTERÍA	1 proyectil	1 asalto	30 m

1. TEMBLORES. Hace que un objeto se mueva como si estuviese poseído. El objeto no puede tener más de 3 k de masa. Quien realiza el sortilegio no posee el control del objeto.
2. ESCUDO ECTOPLÁSMICO. Crea un escudo ectoplásmico que resta –25 a todos los ataques físicos (no mágicos). El escudo se ha de llevar como si fuese uno normal (no se pueden llevar armas a dos manos ni movidas de éstas).
3. LA FUERZA. (TR). Ejerce una presión de 2 k/nivel sobre una persona u objeto. La presión solo se puede ejercer hacia una dirección.
4. LA FUERZA II. (TR). Se puede desplazar un objeto o un ser vivo (de 2 k/nivel) a 30 cm por segundo sin aceleración. Los seres vivos tendrán que hacer una TR. Si el que realiza el sortilegio interrumpe su concentración antes de que se agote la duración, el objeto quedará estacionario.
5. POLTERGEIST. Todos los objetos en un radio de 10 metros se moverán al igual que en el sortilegio *temblores*.
6. DESTRUCCIÓN DE PROYECTIL. Quien realiza el sortilegio puede destruir un proyectil (pivotes, flechas, escupitajos...) en el aire que pase en un radio de 30 m donde él se encuentra. No se incluyen sortilegios de bola ni de rayo.
7. PROTECCIÓN ECTOPLÁSMICA. Un campo de ectoplasma cubre a quien realiza el sortilegio restando –30 a cualquier ataque físico.
8. RETORNO. Quien realiza el sortilegio puede devolver un proyectil a su dueño haciendo de nuevo un ataque con una bonificación de +5/nivel a la BO. El proyectil tiene que entrar en un radio de 30 m de quien lo realiza.
9. LA FUERZA III. (TR). Se puede mover un objeto o un ser vivo (1 k/nivel) a velocidad de un proyectil, pudiéndose hacer un ataque de +5/nivel a la BO con dicho objeto. Si es un ser vivo, tendrá que hacer una TR; si falla, se le podrá lanzar como a un tomate maduro contra una superficie y contará como si no llevase armadura. Si el que realiza el sortilegio interrumpe su concentración antes de que se agote la duración, el objeto quedará estacionario.
10. MEGAPUNTERÍA. Concentrándose en un proyectil que está en trayectoria de hacer pupita, quien realiza el sortilegio le proporciona un +40 de BO adicional pero tiene que ver en todo momento al proyectil.

VÍAS DEL ENGAÑITO

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. ESPEJISMO SONORO DE APAREAMIENTO	3 m R	10 min./nivel	30 m
2. INADVERTIDO	1 blanco	máx. 24 h	3 m
3. CLONACIÓN	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
4. INVISIBILIDAD	1 blanco	máx. 24 h	3 m
5. APARIENCIA FANTASMAL	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
6. ILUSIÓN	3 m	1 min./nivel	30 m
7. FANTASMA	–	varía	30 m
8. ALUCINACIÓN	3 m R	1 min./nivel	30 m
9. GRAN ILUSIÓN	varía	10 min./nivel	30 m
10. ILUSIÓN DEL COPÓN	varía	10 min./nivel	30 m

1. ESPEJISMO SONORO DE APAREAMIENTO. Esta ilusión crea cualquier tipo de sonido (o gemido) de cualquier animal o criatura en apareamiento que

haya escuchado quien realiza el sortilegio.

2. INADVERTIDO. (TR). Un objeto o criatura se hace invisible (una capa, un cuerpo desnudo) hasta que pasen 24 horas o que reciba un golpe violento. Si ataca, también se vuelve visible.
3. CLONACIÓN. Quien realiza el sortilegio puede clonar su cuerpo a 1 clon/nivel. Los clones son ilusiones y siempre estarán a 3 metros de su creador.
4. INVISIBILIDAD. (TR). Como inadvertido, pero cualquier cosa a menos de 30 cm del blanco permanecerá invisible mientras se mantenga dentro de dicho radio.
5. APARIENCIA FANTASMAL. (TR). Quien realiza el sortilegio toma la apariencia de cualquier criatura no muerta. Quienes vean esta *aparición* tendrán que hacer una TR de miedo contra el nivel del hechicero o quedarán paralizados 1D10 turnos.
6. ILUSIÓN. Esta ilusión crea una imagen o escena simple e inmóvil, a elección del creador, dentro de un área de 3 m.
7. FANTASMA. Crea la imagen de un objeto o un ser que se moverá como desee quien realiza el sortilegio, mientras éste mantenga la concentración. Cuando se interrumpe la concentración, la ilusión dejará de moverse hasta que el realizador se vuelva a concentrar. La imagen no puede tener más de 3 m de esfera.
8. ALUCINACIÓN. (TR). Provoca una alucinación sobre un grupo dentro de un radio de 3 m. El grupo tendrá que hacer una TR contra el nivel de quien realiza el sortilegio o empezarán a ver dragones rosas con chumpiwumpis y se echarán cuerpo a tierra siempre que se mantenga la concentración sobre el sortilegio.
9. GRAN ILUSIÓN. Esta ilusión puede ser de cualquier tamaño siempre que esté inmóvil.
10. ILUSIÓN DEL COPÓN. Como *gran ilusión*, pero la ilusión se puede mover.

VÍAS DEL KLOPF–KLOPF

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. CHAPAR	1 cerradura	–	30 m
2. CIERRE MÁGICO	1 puerta	1 min./nivel	contacto
3. CONOCIMIENTO DE CERRADURAS	1 cerradura	–	contacto
4. APERTURA I	1 cerradura	–	3 m
5. CONOCIMIENTO DE TRAMPAS	1 trampa	–	contacto
6. DESACTIVAR	1 trampa	–	contacto
7. PUERTA CON MALA LECHE	1 puerta	5 min./nivel	contacto
8. APERTURA II	1 puerta	–	3 m
9. PUERTA FANTASMA	1 puerta	1 min./nivel	contacto
10. REVIENTAPUERTAS	1 puerta	–	10 m

1. CHAPAR. El que realiza el sortilegio puede hacer que se cierre una cerradura siempre que no esté a más de 30 m de distancia. La cerradura se podrá abrir con su respectiva llave, como de costumbre.
2. CIERRE MÁGICO. Se puede cerrar mágicamente cualquier puerta o tapa de W. C. y no se podrá abrir a no ser que se rompa por fuerza bruta o por disipación de la magia.
3. CONOCIMIENTO DE CERRADURAS. Da conocimiento sobre la cerradura con un +20 a la hora de abrirla, proporciona datos adicionales de quién fue el fabricante de la cerradura y la fecha exacta de su fabricación.
4. APERTURA I. Con decir "¡Ábrete, hostias!" habrá un 45% de probabilidades de que la puerta se abra y un 20% si está cerrada mágicamente. Si se falla en abrir la puerta y hay trampas, éstas se activarán.
5. CONOCIMIENTO DE TRAMPAS. Da conocimiento sobre una trampa con un +20 a la hora de desactivarla, proporciona datos adicionales de quién fue el fabricante de la trampa y la fecha exacta de su fabricación.
6. DESACTIVAR. Igual que *apertura I*, pero con trampas.
7. PUERTA CON MALA LECHE. Una puerta a elección de quien realiza el sortilegio se vuelve hostil y atacará a "portazos" a cualquiera que se acerque dentro del área de la puerta. La puerta hace directamente un crítico C de aplastamiento.
8. APERTURA II. Con decir "¡Ábrete de una puta vez!" habrá un 90% de probabilidades que la puerta se abra y un 40% si es mágica. Si se falla y hay alguna trampa conectada, ¡zas!
9. PUERTA FANTASMA. La puerta se convierte en una ilusión y se podrá atravesar como si no hubiese nada. La puerta tiene que ser de madera o de metal (mithril, eog y laen no incluidos).
10. REVIENTAPUERTAS. Volatilizará una puerta no mágica de hasta 20 cm de espesor y que no tenga más de 3 m de altura ni anchura. Cualquiera que esté a un metro de la puerta recibirá un crítico D por el impacto. Si la puerta está hecha con un material especial, tendrá que pasar una TR.

VÍAS DE LA HECHICERÍA

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. GUARDARSE CACHO	1 sortilegio	varía	uno mismo
2. CANCELAR ESENCIA	uno mismo	C	uno mismo
3. RUNAS	una hoja	varía	contacto
4. CANCELAR CANALIZACIÓN	uno mismo	C	uno mismo
5. SIGNO DE MAL ROLLO	2 m R	5 min./nivel	contacto
6. DETECTAR MAGIA	uno mismo	–	10 m
7. DISIPAR ESENCIA/ CANALIZACIÓN	3 m R	C	3 m R
8. DETECTAR LO INVISIBLE	uno mismo	C	30 m R
9. SIGNO DE PEE–KATCHU	2 m R	5 min./nivel	contacto
10. DOBLAR UN SORTILEGIO	uno mismo	–	uno mismo

1. GUARDARSE CACHO. Cuando se realiza este sortilegio, se puede reservar cualquier sortilegio de una lista aprendida. Así, el sortilegio reservado se puede lanzar en cualquier momento sin penalización. El

sortilegio de reserva cuesta los mismos puntos de poder que el sortilegio guardado. No se puede realizar otro sortilegio de *guardarse cacho* hasta que no se lance el hechizo reservado (digamos que al mago le cuesta bastante esfuerzo tener aprendido uno como para tener memorizado otro).

2. CANCELAR ESENCIA. (TR). Sirve para protegerse de ataques de esencia. Cuando el personaje vaya a recibir un ataque de esencia, puede lanzar el sortilegio de *cancelar esencia*, entonces el atacante tendrá que hacer una TR contra este sortilegio. Si el atacante consigue pasar la TR, entonces el ataque se realiza; si no, el atacante habrá perdido unos valiosos puntos de poder.
3. RUNAS. Quien realiza este sortilegio puede inscribir runas sobre un trozo de pergamino. El nivel del sortilegio que se pueda inscribir depende del nivel de quién lo realiza, por cada 3 niveles del personaje se aumenta en dos el nivel del sortilegio que se va a inscribir como runa (por ejemplo, siendo de nivel 3 podrás inscribir runas de hasta nivel 2, con nivel 6 podrás inscribir runas de hasta nivel 4...). Las runas sólo se pueden usar una vez, luego se disipan, pero se puede volver a escribir otra runa sobre el pergamino.
4. CANCELAR CANALIZACIÓN. (TR). Lo mismo que *cancelar esencia*, pero con sortilegios de canalización.
5. SIGNO DE MAL ROLLO. (TR). Quien realice este sortilegio dibujará una runa tan horrorosa que provocará terror. Cualquiera que se acerque a menos de 2 m de la runa sufrirá un ataque de *terror* a nivel 5 y tendrá que hacer una TR o huirá como un descosido durante 1 min./5 ptos.. de fallo. La runa permanecerá 5 min./nivel del personaje y podrá escribirse sobre cualquier superficie.
6. DETECTAR MAGIA. Se puede detectar cualquier indicio de actividad mágica en un radio de 10 metros.
7. DISIPAR ESENCIA/CANALIZACIÓN. (TR). Es lo mismo que *cancelar esencia o cancelar canalización*, pero los efectos se expanden a 3 metros de quien realiza el sortilegio y todos los sortilegios activos que se encuentren en este radio tendrán que hacer una TR con una bonificación de +30 o serán anulados.
8. DETECTAR LO INVISIBLE. Se puede ver cualquier cosa o criatura que sea invisible en un radio de 30 m.
9. SIGNO DE PEE–KATCHU. (TR). Quien realice este sortilegio dibujará una runa graciosilla de un color amarillo tan chillón que provocará epilepsia. Cualquiera que se acerque a menos de 2 m de la runa sufrirá un ataque de epilepsia a nivel 9 y tendrá que hacer una TR o empezará a tener espasmos compulsivos durante 2min/5ptos de fallo. La runa permanecerá 5 min./nivel del personaje y podrá escribirse sobre cualquier superficie.
10. DOBLAR UN SORTILEGIO. Se podrá doblar tan solo un efecto de un sortilegio a elección de quien realiza el hechizo (por ejemplo, la duración, el alcance...). Primero se tendrá que realizar con efectividad el sortilegio de *doblar* y después el sortilegio que se vaya a doblar (no se pueden realizar los dos sortilegios en el mismo asalto). Aparte del coste del sortilegio, también se tendrá que aplicar el coste del sortilegio al que se vaya a doblar el efecto.

DOMINIO PSÍQUICO

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. DORMIR V	varía	varía	30 m
2. HACER COLEGUITAS	1 blanco	1 hora/nivel	30 m
3. DORMIR VII	varía	varía	30 m
4. MEGAJAQUECA	1 blanco	1 asalto/5 ptos	30 m
5. SUGESTIÓN JEDAI	1 blanco	varía	3 m
6. DORMIR X	varía	varía	30 m
7. RETENER1	blanco	C	30 m
8. PARANOIA	1 blanco	1 min./nivel	30 m
9. SUGESTIÓN JEDAI ABSOLUTA	1 blanco	1 hora/nive	l3 m
10. HACER COLEGUITAS A PIÑÓN	1 blanco	1 hora/nivel	30 m

1. DORMIR V. (TR). Hace que uno o varios blancos se duerman, se pueden dormir a tantos personajes como la suma de 5 niveles pueda permitir (a dos de nivel 2 y uno de nivel 1, a uno de nivel 3 y uno de nivel 2, a cinco de nivel 1... ¿me explico?)
2. HACER COLEGUITAS. (TR). El blanco (tiene que ser humanoide) cree que quien realiza el sortilegio es un colega de toda la vida.
3. DORMIR VII. (TR). Es lo mismo que *dormir 5*, pero de nivel 7.
4. MEGAJAQUECA. (TR). El blanco tiene una jaqueca tan gorda que es incapaz de hacer nada durante 1 asalto/5 ptos. Solo podrá actuar en defensa propia con la mitad de su BO.
5. SUGESTIÓN JEDAI. (TR). El blanco obedecerá una orden dictada por quien realiza el sortilegio, siempre que no sea complicada ni completamente extraña (por ejemplo, que se saque los intestinos y salte a la comba con ellos, que se disfrace de travelo y vaya a Lórien y cosas por el estilo).
6. DORMIR X. (TR). Igual que *dormir 5*, pero de nivel 10.
7. RETENER. (TR). El blanco verá reducidas todas sus capacidades en un 25% mientras se esté concentrado.
8. PARANOIA. (TR). El blanco cree que sus compañeros son chumpiwumpis infiltrados (el blanco odia a los chumpiwumpis) e intentará aniquilar a todo chumpiwumpi posible.
9. SUGESTIÓN JEDAI ABSOLUTA. (TR). El blanco obedecerá como un perro a todas las peticiones que realice el hechicero, siempre que no sean extrañas (ver sortilegio *sugestión jedai*).

10. HACER COLEGUITAS A PIÑÓN. (TR). Igual que hacer coleguitas, pero ahora afecta a cualquier criatura (ideal para poder jugar al Simon con trolls y ganar siempre).

MAESTRÍA DEL CONJURO

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. FAMILIAR	1 blanco	P	contacto
2. PRESENCIA	2 m/nivel	1 asalto	uno mismo
3. CONVOCAR	–	1 min./nivel	30 m
4. CONTROLAR	1 animal	C	30 m
5. CREAR DEMONIO FAMILIAR	1 demonio	P	contacto
6. TELEPATÍA	1 blanco	1 asalto/nivel	3 m
7. CONVOCAR DEMONIO CHINGÓN	–	1 min./nivel	30 m
8. ELIMINAR PRESENCIA	uno mismo	C	uno mismo
9. TELEPATÍA COTILLA	1 blanco	1 asalto/nivel	3 m
10. COMUNICACIÓN VERDADERA	1 blanco	1 asalto/nivel	10 km

1. FAMILIAR. Primero se debe conseguir un animal pequeño (a juicio del MP) para la iniciación del familiar. Se tiene que realizar este sortilegio una vez cada día durante toda una semana (concentrándose durante 2 horas). Tras esto se habrá hecho un lazo de unión tan fuerte con el animal, que se podrá ver y sentir a través de el. Si el animal muere, se estará a –25 a la actividad durante 2 semanas.

2. PRESENCIA. Si se concentra se podrá detectar la presencia de cualquier ser vivo en un radio de 2 m/nivel y sabrá exactamente donde están situados. También sabrá diferenciar entre seres inteligentes y estúpidos. El único caso que no se puede detectar es a una criatura que esté usando el sortilegio de *eliminar presencia*.

3. CONVOCAR I. El personaje puede convocar al instante a una criatura no inteligente y un poco estúpida de nivel 1. Se podrá elegir qué tipo de criatura se quiere invocar, pero el MP elegirá la raza y el aspecto general.

4. CONTROLAR. Se podrá controlar cualquier criatura no inteligente siempre que no sea de mayor nivel que el personaje que realiza el sortilegio y siempre que éste se mantenga concentrado.

5. CREAR DEMONIO FAMILIAR. Al igual que *familiar*, pero se crea un pequeño demonio con el aspecto a elección del MP (Jigglyburp es el ejemplo perfecto).

6. TELEPATÍA. (TR). El personaje puede leer los pensamientos superficiales de un blanco. Si el blanco pasa la TR por más de 25, se dará cuenta de las intenciones del personaje.

7. CONVOCAR DEMONIO CHINGÓN. El personaje es capaz de invocar a un demonio chingón y podrá controlar sus acciones.

8. ELIMINAR PRESENCIA. El personaje deja su mente en blanco para poder hacer indetectable su presencia mental a otras criaturas. Esto no quiere decir que se haga invisible, ojo.

9. TELEPATÍA COTILLA. (TR). El personaje puede indagar profundamente en la mente de un blanco y conocer todos sus secretos más íntimos (saber que a Haldir le gusta llevar lencería femenina es una pequeña muestra de este poder). Si el blanco pasa la TR por más de 25 se dará cuenta de las intenciones del personaje.

10. COMUNICACIÓN VERDADERA. (TR). Quien realiza el sortilegio podrá comunicarse con un blanco telepáticamente siempre que lo conozca (uno no puede comunicarse con Aragorn si no lo ha visto nunca). El blanco debe de estar en un radio de 10 km de distancia o menos.

6.3 LISTAS DE ESENCIA SÓLO PARA MAGOS

STEIN–POWER

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. PETRIFICAR SÓLIDO	1x1x1 m	1 asalto/nivel	contacto
2. MURO DE TIERRA	3x3 m x40 cm	1 min./nivel	30 m
3. PULVERIZAR PIEDRA	10x10x10 cm	P	contacto
4. MURO DE PIEDRA	3x3x30	1 min./nivel	30 m
5. CREAR ARENAS MOVEDIZAS	5x5 m	1 min./nivel	30 m
6. PIEDRA EN TIERRA	3x3x3 m	P	30 m
7. TIERRA EN BARRO	3x3x3 m	P	30 m
8. TIERRA EN PIEDRA	3x3x3 m	P	30m
9. APEDREAMIENTO	5 m R	–	30 m
10. REVIENTAMUROS	3x3x1 m	–	30 m

1. PETRIFICAR SÓLIDO. Un objeto que no tenga más de 1x1x1 metros de tamaño se petrificará durante 1 asalto/nivel.

2. MURO DE TIERRA. Crea un muro de tierra (de 3 m x 3 m x 40 cm) sobre una base sólida. Puede ser excavado en 10 asaltos por un humano o en 1 asalto por un balrog.

3. PULVERIZAR PIEDRA. Pulveriza un trozo de piedra de hasta 10x10x10 cm. Esto incluye piedras preciosas siempre que no estén encantadas.

4. MURO DE PIEDRA. Crea un muro de piedra de 3 m x 3 m x 30 cm ideal para hacer *graffitis* o construirse una casa en 5 asaltos.

5. CREAR ARENAS MOVEDIZAS. Siempre que el suelo sea de tierra, se podrá crear un área de 5x5 m de arenas movedizas. Toda criatura que pase por las arenas movedizas quedará atrapada y no podrá salir a no ser que la ayuden o el sortilegio se desvanezca. La criatura no recibirá daño por las arenas movedizas.

6. PIEDRA EN TIERRA. Transforma 3x3x3 m de piedra en tierra. Tarda 3 asaltos en convertirse y es gradual.

7. TIERRA EN BARRO. Transforma 3x3x3 m de tierra en barro. Tarda 3 asaltos en convertirse y es gradual.

8. TIERRA EN PIEDRA. Transforma 3x3x3 m de

tierra en piedra. Tarda 3 asaltos en convertirse y es gradual.

9. APEDREAMIENTO. Siempre que haya piedras por el suelo, quien realiza el sortilegio puede hacer que se lancen contra un blanco. Las piedras tendrán un máximo de 10 x 10 x 10 cm de tamaño e infligirán 1D10 ataques con un +20 de BO.
10. REVIENTAMUROS. Hace reventar 3x3x1 m de piedra y toda criatura que esté a menos de 2 metros de la pared destruida recibirá un crítico D.

GELATO–POWER

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. CONGELAR LÍQUIDO	30 dm^3/nivel	P	3 m
2. MURO DE FRÍO	3x3x30	1 asalto/nivel	30 m
3. ENFRIAR AIRE	30 m/nivel	1 hora	30 m
4. CAPA DE HIELO	5x5 m	1 asalto/nivel	30 m
5. RAYO DE HIELO	1 blanco	–	30 m
6. BOLA DE FRÍO	6 m R	–	30 m
7. MURO DE HIELO	3x3x60	P	30 m
8. INVOCAR FRÍO	6x6x6 m	1 asalto/nivel	3 m
9. CONGELAR SÓLIDO	3x3x3 m	P	30 m
10. CONGELAR SANGRE	1 blanco	–	contacto

1. CONGELAR LÍQUIDO. Siempre que el líquido no esté animado, se irá congelando a una velocidad de 30 decímetros cúbicos por asalto de concentración hasta 34 grados bajo cero.
2. MURO DE FRÍO. Crea un muro transparente de un frío acojonante (3 m x 3 m x 30 cm) y cualquier pardillo que lo atraviese sufrirá un crítico A por frío (no hay TR).
3. ENFRIAR AIRE. Se puede bajar la temperatura de un área cerrada a una velocidad de 10 grados por asalto de concentración. Si se deja la concentración, la temperatura normal volverá gradualmente.
4. CAPA DE HIELO. Se formará una capa de hielo de hasta 5x5 metros sobre una superficie. Cualquiera que pase sobre la capa tendrá que hacer una tirada de MM con su BD como bonificación. Si falla, recibirá un crítico A de aplastamiento.
5. RAYO DE HIELO. Un rayo de hielo sale de alguna parte del cuerpo de quien realiza el sortilegio, el resultado se determina en la tabla de *Ataques de rayos*.
6. BOLA DE FRÍO. Un bolón de frío sale de las manos de quien realiza el sortilegio. El bolón afecta un área de 6 m y se consulta el resultado en la tabla de *Ataques de bola*.
7. MURO DE HIELO. Crea un "peazo" de muro de hielo de 3 m x 3 m x 60 cm sobre una superficie sólida. El muro puede ser fundido (100 PV) o derribado (50 asaltos humanos, 200 asaltos hobbits, 5 asaltos de troll...).
8. INVOCAR FRÍO. Crea un cubo de frío (de hasta 6x6x6 metros) y cualquiera que lo traspase recibirá un crítico B de frío por asalto si permanece dentro.
9. CONGELAR SÓLIDO. Se congela cualquier objeto (de hasta 3x3x3 metros) pudiéndolo partir posteriormente. No afecta a los objetos mágicos.
10. CONGELAR SANGRE. **(TR).** El blanco tendrá que hacer una TR contra el nivel de quien realiza el sortilegio. Si falla el blanco, recibirá un crítico E de frío; y si falla por más de 35, su sangre quedará totalmente congelada y morirá instantáneamente.

FLASH–POWER

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. PROYECCIÓN DE LUZ	15 m	10 min./nivel	uno mismo
2. RAYO DE DESCARGA CHURRUTERO	1 blanco	–	30 m
3. AURA DE ELECTRICIDAD	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
4. SOMBRA	30 m R	10 min./nivel	30 m
5. FOTÓN DE LUZ	3 m R	–	30 m
6. OSCURIDAD	3 m R	10 min./nivel	30 m
7. RAYO DE DESCARGA CHURRUTERO II	1 blanco	–	100 m
8. FLECHAS ELÉCTRICAS	10 flechas	1 min./nivel	contacto
9. TORBELLINO ELÉCTRICO	1 m diámetro	1 min./nivel	30 m
10. RELÁMPAGO	1 blanco	–	30 m

1. PROYECCIÓN DE LUZ. De la palma de la mano (si el personaje tiene muñones en vez de manos, lo siento mucho pero no podrá realizar el sortilegio) surge un rayo de luz de 15 m. Puede hacerlo desaparecer cerrando la mano, poniéndose guantes, metiendo la mano en un bolsillo...
2. RAYO DE DESCARGA CHURRUTERO. De la palma de la mano sale un rayito de descarga poco convencional (de nivel 2 ¿qué quieres?). Los resultados se miran en la tabla de *Ataques de rayo*.
3. AURA DE ELECTRICIDAD. El usuario recibe un aura eléctrica que le protegerá de ataques de rayo. El aura causará descargas de +10 a la BO a quien intente atacar cuerpo a cuerpo (se resuelve como si fuese un *rayo de descarga*).
4. SOMBRA. Hace que en un radio de 30 m en torno a un punto elegido se acentúen las sombras dando un +25 al esconderse.
5. FOTÓN DE LUZ. Causa un destello acojonante de 3 m de radio haciendo que todos los que estén dentro de este radio sufran aturdimiento durante 1 asalto/5 ptos. de fallo de TR.
6. OSCURIDAD. Igual que *fotón de luz*, pero al revés: crea una oscuridad negra de lo más negra de la negrura más espesa.
7. RAYO DE DESCARGA CHURRUTERO II. Igual que *rayo de descarga churrutero*, pero el alcance de esta mierda es de 100 m.
8. FLÉCHAS ELÉCTRICAS. Quien realiza este sortilegio puede cargar hasta 10 flechas eléctricamente, lo que resulta en que estas añaden un crítico de electricidad de la misma categoría.
9. TORBELLINO ELÉCTRICO. Crea un torbellino eléctrico de 2 metros de altura y 1 metro de diámetro que corre aleatoriamente por el suelo a 100

km/h. Si una criatura choca con el torbellino, recibirá un crítico D de electricidad.

10. RELÁMPAGO. Crea un relámpago que sale de las uñas de quien realiza el sortilegio. El resultado se consulta en la tabla de *Ataques de rayo*.

LEY DEL PIRÓMANO

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. HERVIR LÍQUIDO	30 dm/nivel	P	3m
2. TOSTAR LA MADERA	30 cm R	–	30 cm
3. MURO DE FUEGO	3x3x1'8 m	1 asalto/nivel	30 cm
4. CHURRUSCAR SÓLIDO	30 dm/nivel	1 hora	3 m
5. RAYO ÍGNEO	1 blanco	–	30 m
6. INVOCAR LLAMAS	3x3x3 m	1 asalto/nivel	3 m
7. BOLA DE FUEGO	3 m R	–	30 m
8. FLECHAS KEMA KEMA	10 flechas	1 min./nivel	contacto
9. AURA DE LLAMAS	1 objeto	1 asalto/nivel	contacto
10. COMBUSTIÓN ESPONTÁNEA	3 m R	–	3 m R

1. HERVIR LÍQUIDO. Calienta cualquier líquido inerte (30 dm^3/nivel) hasta el punto de ebullición, a razón de 30 dm^3 por cada asalto de concentración.
2. TOSTAR LA MADERA. Cualquier tipo de madera (o materia orgánica inerte) a 30 cm de la mano de quien realiza el sortilegio empezará a arder. Muy útil si estás en un barco.
3. MURO DE FUEGO. Crea un muro de fuego opaco de 3x3x1'8 m sobre una base sólida. Cualquier idiota que lo cruce se churruscará y recibirá un crítico A de calor (no hay TR).
4. CHURRUSCAR SÓLIDO. Un material cualquiera puede churruscarse hasta alcanzar los 260º C, a razón de 55º por asalto de concentración. Ideal para tener atado a un orco con armadura de placas e ir churruscándole la armadura para pasar el rato y no aburrirse.
5. RAYO ÍGNEO. Se dispara un rayo de fuego desde el dedo meñique de quien realiza el sortilegio. Los resultados se determinan en la tabla de *Ataques de rayo*.
6. INVOCAR LLAMAS. Crea un cubo opaco de llamas (3x3x3 m) sobre una superficie sólida. Cualquier desgraciado que lo atraviese recibirá un crítico A de calor por cada turno que permanezca en el cubo.
7. BOLA DE FUEGO. El clásico de toda la vida. Sale de una palma de una mano (a elección de quien realiza el sortilegio) y es de 30 cm de diámetro. La bola estalla en un punto determinado por el usuario y afecta a un radio de 3 m. Los resultados se determinan en la tabla de *Ataques de bola*.
8. FLECHAS KEMA KEMA. Quien realiza este sortilegio puede prender mágicamente hasta 10 flechas, haciendo que éstas añadan un crítico de calor de la misma categoría.
9. AURA DE LLAMAS. Quien realiza el sortilegio puede tocar un objeto o persona (máx. 150 cm de radio) para crear un aura de llamas alrededor. Las llamas no afectan al objeto o a la persona, pero si alguien intenta tocarlo recibirá un crítico B de calor. Si se realiza sobre un arma, cuando ésta haga un crítico, se añadirá un crítico B de calor. El objeto o la persona receptores del sortilegio ignoran los ataques de calor de este aura.
10. COMBUSTIÓN ESPONTÁNEA. Cualquier criatura (incluido compañeros) que esté a menos de 3 m de quien realiza el sortilegio tendrá que hacer una TR. Si falla la TR, recibirá un crítico C de calor. Si falla por más de 25, empezará a arder y recibirá un crítico C de calor cada asalto hasta que se apaguen las llamas.

CORRE–CORRE

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. HOP–HOP	1 blanco	1 asalto	30 m
2. ESQUIVOSAN	uno mismo	1 asalto	uno mismo
3. POR PATAS	uno mismo	1 asalto/nivel	uno mismo
4. DESPEÑARSE	1 blanco	1 asalto	30 m
5. DARSE EL PIRO I	1 blanco	–	3 m
6. FLOPI–FLOPI	1 blanco	1 min./nivel	3 m
7. VOLAR	1 blanco	1 min./nivel	3 m
8. PORTAL	90x180x90 cm	1 asalto/nivel	contacto
9. DARSE EL PIRO II	1 blanco	–	3 m
10. TELEPORT	1 blanco	–	3 m

1. HOP–HOP. **(TR).** Permite a un blanco saltar 15 metros horizontalmente o 6 metros verticalmente durante el asalto que se realiza el sortilegio.
2. ESQUIVOSAN. Permite añadir un +50 a la BD contra un ataque.
3. POR PATAS. El usuario puede correr como si tuviese guindillas en el culo (no he comprobado cuanto corres con una guindilla en el culo, pero

supongo que bastante). El personaje puede correr 30 m/asalto sin fatigarse y sin penalizaciones de movimiento.

4. DESPEÑARSE. **(TR).** Permite al blanco caer sin recibir daño desde 6 m/nivel de quien realiza el sortilegio.
5. DARSE EL PIRO I. **(TR).** Quien realiza el sortilegio puede escapar hasta 30 m teleportándose, siempre que no haya obstáculos en medio (muros, enemigos, burros de hormigón...).
6. FLOPI–FLOPI. **(TR).** Permite a un blanco levitar (hacia arriba o hacia abajo) a una velocidad de 10 m/asalto.
7. VOLAR. **(TR).** Igual que *flopi–flopi*, pero el blanco también puede volar horizontalmente a 30 metros por asalto.
8. PORTAL. Abre un portal de 90x180x90 cm en cualquier superficie sólida, que se podrá traspasar cruzando el portal. Por lo demás, la superficie no parece afectada, pero brilla un poco (se tiene que hacer una tirada de *percepción* para notarlo).
9. DARSE EL PIRO II. **(TR).** Quien realiza el sortilegio puede escapar hasta 100 m teleportándose, siempre que no haya obstáculos en medio (puertas, compañeros, chumpiwumpis gigantes...).
10. TELEPORT. **(TR).** Teleporta a un blanco a 15 km/nivel. Es arriesgado si no se conoce bien el sitio donde se vaya a teleportar, estos son los porcentajes: 50% si te han hablado alguna vez del sitio pero no has estado allí, 25% si has estado una hora, 10% si has estado 1 día y 1% si has estado una semana. El error lo dejo en manos del MP (lo puedes teleportar a una cueva de trolls, a la cima de Isengard...).

LEY DEL CHOP–CHOP

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. CONDENSACIÓN	30 dm^3	P	contacto
2. INVOCAR NIEBLA	3 m R	P	3 m/nivel
3. MURO DE AGUA	3x3x0'3 m	C	30 m
4. RAYO DE AGUA	1 blanco	–	30 m
5. DISIPAR NIEBLA	3 m R	P	30 m
6. SERENAR AGUAS	30 m R	C	30 m
7. PURIFICAR AGUA	30 m/nivel	P	30 m
8. MEGARRAYO DE AGUA	1 blanco	–	100 m
9. CORROMPER AGUAS	30 dm^3/nivel	P	30 m
10. CONVERTIR EN LÍQUIDO	1 objeto	P	30 m

1. CONDENSACIÓN. Condensa 30 dm cúbicos de agua de la atmósfera. Tarda 1 asalto en zonas húmedas o 10 asaltos en zonas de desierto.
2. INVOCAR NIEBLA. Crea una densa niebla que resta –50 a los ataques de proyectiles.
3. MURO DE AGUA. Otro murito para la colección. Crea un muro de 3x3x0'3 m, atravesarlo requiere una tirada de maniobra de –40 y los ataques a través de él se hacen con un –80. El muro ha de reposar sobre una superficie sólida o líquida.
4. RAYO DE AGUA. De la nariz del usuario sale un rayo de agua, los resultados se determinan en la tabla de *Ataques de rayo*.
5. DISIPAR NIEBLA. Disipa la niebla de una zona igual al radio de efecto.
6. SERENAR AGUAS. Se pueden reducir hasta 6 metros de olas dentro del área de efecto.
7. PURIFICAR AGUA. Elimina todo tipo de sustancias nocivas para el cuerpo hasta un volumen de 30 metros cúbicos de agua por nivel.
8. MEGARAYO DE AGUA. Igual que el *rayo de agua*, pero alcanza hasta los 100 m.
9. CORROMPER AGUAS. Corrompe 30 dm cúbicos/nivel de agua. Quien beba de esta agua tendrá que hacer una TR de un veneno de nivel 9. Si falla la TR, el blanco estará a –50 a todas las actividades; si falla por más de 25, el blanco queda en coma durante 1 semana; y si se falla por más de 50, el blanco se queda más tieso que un troll de piedra.
10. CONVERTIR EN LÍQUIDO. Un objeto (hasta 1x1x1 m) puede convertirse en agua. Si el objeto es mágico, tendrá que hacer una TR (con el nivel del creador del objeto mágico).

LEY DEL BUFETE

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. INVOCAR BRISILLA	cono de 6 m	1 asalto/nivel	uno mismo
2. MURO DE AIRE	3x3x0'9 m	C	30 m
3. VENTOLERA MOFETERA	3 m R	P	uno mismo
4. VENTISCA FUERTE	30 m cúbicos	–	30 m
5. TORNADO PERSONAL	1 blanco	1 asalto/nivel	30 m
6. VENDAVAL BRUTAL	10x10 m	C	30 m
7. NUBE ATURDIDORA	4 m R	6 asaltos	6 m
8. CORROMPER EL AIRE	6 m R	4 asaltos	30 m
9. VACÍO	3x3x3 m	–	30 m
10. PEDO MORTAL	3 m R	–	15 m

1. INVOCAR BRISILLA. Hace que una brisa sople alrededor de quien realiza el sortilegio. Alejará cualquier sustancia nociva de él y restará –30 a los ataques de proyectiles.
2. MURO DE AIRE. Crea un muro de aire transparente de 3x3x0'9 m. Cualquier intento de traspasarlo resta –25 a la maniobra y todos los ataques que se hagan a través de éste restan –50.
3. VENTOLERA MOFETERA. **(TR).** Algo maloliente y sospechoso surge de quien realiza el sortilegio. Todo el mundo que esté a menos de 3 metros del pedorro tendrá que hacer una TR de nivel 3 o restará –25 a cualquier actividad hasta que deje de oler el aroma. El pedo permanecerá en el sitio hasta que el aire lo disipe.
4. VENTISCA FUERTE. Hace que todas flechas lanzadas en este turno se desvíen 90º.
5. TORNADO PERSONAL. **(TR).** Es un tornado pequeño que afecta a un blanco y que hará que la actividad de éste se vea reducida a una cuarta parte. Se puede hacer TR.
6. VENDAVAL BRUTAL. Impide que las criaturas

apenas puedan avanzar dentro de 10x10 m. Las criaturas podrán desplazarse a 1/6 parte de lo normal.

7. NUBE ATURDIDORA. **(TR).** Se crea una nube chunga de 4 m de radio que inflige durante dos asaltos un crítico C de electricidad, los dos siguientes asaltos un crítico B de electricidad y durante el quinto y sexto asalto un crítico A. Se puede hacer TR y la nube se disipa con el viento.
8. CORROMPER EL AIRE. **(TR).** Hace que todos los blancos de un área de 6 m de radio se tiren a la vez un cuesco de nivel 8. Se tendrá que hacer una TR o su actividad se verá reducida en un –25 durante 4 asaltos.
9. VACÍO. **(TR).** Crea un cubo de vacío total de 3x3x3 m. Todos los que se encuentren dentro de este área recibirán un crítico C de impacto al salir el aire repentinamente y luego volver. Se puede hacer TR.
10. PEDO MORTAL. El usuario saca todo el poder de las judías enlatadas y lo concentra en un solo pedo. ¡Pero vaya pedo! Inflige un crítico E de impacto sobre todas criaturas y explota en un área de 3 m de radio. Tras esto, es mejor no pasar por esa zona por cuestiones de salud.

6.4 LISTAS DE ESENCIA SÓLO PARA BARDOS

CANCIONES DE VARIOS AUTORES

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. CANCIÓN RALLANTE	1 blanco	C	15 m
2. CANCIÓN DE LA CUERDA	1 blanco	C	15 m
3. CANCIÓN IDIOTA	1 blanco	C	15 m
4. CANCIÓN DEL SUEÑO	1 blanco	C	15 m
5. CANCIÓN DEL COLEGUITA	1 blanco	C	15 m
6. CANCIÓN DEL AMOR	1 blanco	C	15 m
7. CANCIÓN DE MORAL	1 blanco	C	15 m
8. CANCIÓN VEGETAL	1 zona	C	15 m
9. CANCIÓN DEL OLVIDO	1 blanco	C	15 m
10. CANCIÓN DE LA HABILIDAD	1 blanco	C	15 m

1. CANCIÓN RALLANTE. (TR). El bardo se concentra en rallarle el coco a un blanco a base de cantar muy rápido y cosas sin sentido. El blanco quedará aturdido mientras el bardo cante.
2. CANCIÓN DE LA CUERDA. (TR). Hace que una cuerda se mueva a voluntad del bardo, incluso puede hacer nudos siempre que esté concentrado.
3. CANCIÓN IDIOTA. (TR). Un blanco se vuelve totalmente estúpido y no podrá realizar acciones inteligentes ni agresivas (cuesta demasiado esfuerzo mental el poder respirar sin ahogarse) mientras el bardo siga cantando y pueda ver al blanco.
4. CANCIÓN DEL SUEÑO. (TR). Hace que un blanco se quede sopa mientras el bardo cante.
5. CANCIÓN DEL COLEGUITA. (TR). Un blanco se cree que el bardo es su mejor amigo mientras éste siga cantando.
6. CANCIÓN DEL AMOR. (TR). Hace que un blanco ame con pasión al bardo, siempre que el bardo siga tocando (si esto se realiza con un troll, esperemos que el bardo le sepa parar los pies a tiempo, antes de que lo uno lleve a lo otro).
7. CANCION DE MORAL. (TR). El bardo anima a un blanco a atacar y le suma +30 a su BO.
8. CANCIÓN VEGETAL. (TR). Hace crecer una vegetación densa a 50 cm por asalto hasta un límite de 1'5 m de alto en un área de 10x10 m. Esto permite esconderse con un +50 y se resta –50 los ataques de proyectil.
9. CANCIÓN DEL OLVIDO. (TR). El blanco olvidará todo lo sucedido a 1 día/nivel del bardo.
10. CANCIÓN DE LA HABILIDAD. (TR). El blanco suma +40 a cualquier habilidad que tenga mientras el bardo siga cantando.

CANCIONES MACARRAS

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. CANCIÓN DEL TERROR	1 blanco	C	15 m
2. CANCIÓN SANGRIENTA	1 blanco	C	15 m
3. CANCIÓN DE LA LUCHA LIBRE	1 blanco	C	15 m
4. CANCIÓN PARANOICA	1 blanco	C	15 m
5. CANCIÓN DEL DOLOR	1 blanco	C	15 m
6. CANCIÓN DEL TEMBLOR	5 m R	C	15 m
7. CANCIÓN BURRA	1 blanco	C	15 m
8. CANCIÓN MALDITA	1 blanco	1 semana	15 m
9. GRAN CANCIÓN DE LA DEMOLICIÓN	1 m/nivel	C	15 m
10. GRAN CANCIÓN REVIENTACRÁNEOS	1 blanco	C	15 m

1. CANCIÓN DEL TERROR. (TR). El bardo canta una canción que habla de sus almorranas. Si el blanco falla la TR, huirá despavorido durante 1 asalto/5 ptos. de fallo.
2. CANCIÓN SANGRIENTA. (TR). Si el blanco ya está herido, *canción sangrienta* hará que sus heridas se abran hasta tener una hemorragia. Cada 5 puntos de fallo en la TR suponen que la hemorragia es de 1 PV por asalto (si falla por 15 perderá 3 PV por asalto).
3. CANCIÓN DE LA LUCHA LIBRE. (TR). Al blanco le apetece luchar sin armas y atacará con las manos desnudas.
4. CANCIÓN PARANOICA. (TR). El blanco ve a sus compañeros como enemigos y les atacará.
5. CANCIÓN DEL DOLOR. (TR). La voz del bardo se convierte en un dolor insoportable para los oídos del blanco, que pierde 5 PV por cada 5 ptos. de fallo en la TR.
6. CANCIÓN DEL TEMBLOR. Hace que un radio de 5 metros de suelo empiece a temblar. Cualquier criatura que se encuentre encima del pequeño terremoto verá reducida su actividad en –50.
7. CANCIÓN BURRA. (TR). El blanco aumentará en una categoría su crítico (siempre que inflija un crítico): si es un crítico A, se convertirá en uno B; si es

un crítico B, se convertirá en uno C...

8. CANCIÓN MALDITA. (TR). Causa una maldición sobre un blanco. Tira 1D10: 1–2 el blanco solo puede beber leche para alimentarse, 3–4 el blanco necesita fumar hierba cada hora o sus acciones se verán reducidas en un –50, 5–6 el blanco sacará pifias con 15 o menos, 7–8 cualquier animal atacará al blanco siempre que pueda, 9–10 el blanco tiene fobia a las armas y no podrá esgrimir ninguna.
9. GRAN CANCIÓN DE LA DEMOLICIÓN. Hace que 1 metro cúbico/nivel de una superficie tiemble hasta desmoronarse. Toda criatura que esté bajo el temblor tendrá que esquivar los elementos que caigan (de darse el caso) o recibir críticos de aplastamiento. A juicio del MP y la situación.
10. CANCIÓN REVIENTACRÁNEOS. (TR). El blanco tiene que hacer una TR. Si falla, un dolor de cabeza reducirá su actividad en –40; si falla por 25 o más, el blanco quedará inconsciente durante 1 hora; si falla por 50 o más, la cabeza del blanco explotará como una sandía madura.

MAESTRÍA DEL USURERO

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. TASAR OBJETOS Y CACHARROS	1 objeto	–	contacto
2. DETECTAR PODER	1 objeto	–	contacto
3. CONOCIMIENTO DEL IDIOMA	1 texto	–	contacto
4. HIPNOSIS	1 blanco	1 asalto	15 m
5. TRASCENDENCIA	1 objeto	–	contacto
6. TRANSLATOR	1 orador	C	uno mismo
7. DETECTAR MALDICIÓN	1 objeto	–	contacto
8. ORIGEN DE PASAJE	uno mismo	C	uno mismo
9. HISTORIA	1 objeto	–	contacto
10. ESTUDIO IV	uno mismo	C	uno mismo

1. TASAR OBJETOS Y CACHARROS. El bardo puede determinar el valor aproximado de cualquier objeto, joya o metal, objetos mágicos incluidos.
2. DETECTAR PODER. Detecta todo el poder albergado en un objeto mágico. Desde el dominio mágico hasta la potencia máxima.
3. CONOCIMIENTO DEL IDIOMA. El bardo sabrá en qué idioma está escrito un texto, sabrá quien es el autor y si el autor es alguien importante.

4. HIPNOSIS. (TR). El bardo puede indagar en la mente de un blanco para extraerle información de un tema muy determinado. Hay un 10% de probabilidad de poder sacar algo en claro con este sortilegio.
5. TRASCENDENCIA. Determina si un objeto tiene alguna trascendencia histórica y del porque.
6. TRANSLATOR. Permite al bardo enterarse de lo que hable un blanco, da igual en que idioma esté hablando, lo entenderá a la perfección.
7. DETECTAR MALDICIÓN. Detecta la maldición echada en un objeto y obtendrá una imagen de quién lo maldijo.
8. ORIGEN DE UN PASAJE. El bardo podrá identificar cualquier texto, saber si ha sido traducido en otros idiomas, quien lo escribió, con qué mano, su fecha, gramaje del papel, tipo de tinta...
9. HISTORIA. Proporciona al bardo una visión total de la historia del objeto, por qué manos ha pasado, fabricación, fecha, cuántas veces ha sido perdido...
10. ESTUDIO IV. Permite al bardo leer 4 veces más rápido de lo normal.

CONTROL DEL VOLUMEN

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. PEQUEÑO BERRIDO	1 blanco	C	15 m/nivel
2. CHITÓN	3 m R	1 min./nivel	uno mismo
3. AMPLIFICAR CANCIÓN II	1 canción	–	canción x2
4. CANCIÓN II	2 blancos	–	–
5. VENTRILOQUIA	3 m R	C	uno mismo
6. MEDLEY	3 m R	–	–
7. SILENCIO SEPULCRAL	15 m R	1 min./nivel	uno mismo
8. AMPLIFICAR CANCIÓN CON REVERB	3 blancos	–	–
9. MAESTRÍA SÓNICA	30 m R	C	uno mismo
10. 5 000 W	1 canción	–	150 m

1. PEQUEÑO BERRIDO. El berrido sólo lo oirá el blanco al que esté dirigido, siempre que se encuentre a una distancia menor de 15 m/nivel.
2. CHITÓN. Todo sonido provocado dentro de un radio de 3 metros alrededor del bardo no se oirá fuera de este radio. Ideal para sofocar los eructos y pedos de Jigglyburp.
3. AMPLIFICAR CANCIÓN II. Si se realiza este sortilegio antes de realizar un sortilegio de *canciones de varios autores* o *canciones macarras*, el sortilegio doblará el alcance de la canción.
4. CANCIÓN II. Si se realiza un asalto antes de realizar un sortilegio de *canciones de varios autores* o *canciones macarras*, el sortilegio afectará a 2 blancos.
5. VENTRILOQUIA. El bardo puede manipular cualquier tipo de sonido dentro de 3 m de radio. Estos sonidos pueden escucharse fuera de los 3 m de radio.
6. MEDLEY. Igual que *canción I*, pero cualquiera a 3 m del bardo se convertirá en un blanco usando cualquier *canción de varios autores* o *macarra*.
7. SILENCIO SEPULCRAL. Igual que *chitón*, pero el alcance es de 15 m. Ya puedes clavarte los huevos en una tabla de madera que nadie te oirá.
8. AMPLIFICAR CANCIÓN CON REVERB. Igual que *canción II* , pero afecta a tres blancos.
9. MAESTRÍA SÓNICA. Igual que *ventriloquia*, pero hasta 30 m.
10. 5 000 W. Igual que *amplificar canción II*, pero el alcance es de hasta 150 m siempre que vea al blanco.

6.5 LISTAS DE CANALIZACIÓN

LOCALIZEITOR

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. DETECTAR CANALIZACIÓN	1'5 m R	1 min./nivel	15 m
2. DETECTAR ESENCIA	1'5 m R	1 min./nivel	15 m
3. DETECTAR LO CHUNGO	1'5 m R	1 min./nivel	15 m
4. DETECTAR MALDICIÓN	1'5 m R	1 min./nivel	15 m
5. LOCALIZACIÓN	1 blanco	1 min./nivel	30 m
6. DETECTAR TRAMPAS	1'5 m R	1 min./nivel	15 m
7. DETECTAR LO INVISIBLE	1'5 m R	1 min./nivel	15 m
8. DETECTAR VENENOS	1'5 m R	1 min./nivel	15 m
9. DETECTAR CRIATURAS HOSTILES	1'5 m R	1 min./nivel	15 m
10. DETECTAR ATHELAS	1'5 m R	1 min./nivel	30 m

1. DETECTAR CANALIZACIÓN. Detecta cualquier rastro de canalización en un radio de 1'5 m.
2. DETECTAR ESENCIA. Detecta cualquier rastro de esencia en un radio de 1'5 m.
3. DETECTAR LO CHUNGO. Detecta si un ser o un objeto da mal rollo.
4. DETECTAR MALDICIÓN. Detecta maldiciones sobre personas o cosas.
5. LOCALIZACIÓN. Detecta un objeto o un lugar con el que se haya estado familiarizado o se haya descrito con detalle.
6. DETECTAR TRAMPAS. Da una probabilidad de 75% de encontrar trampas (algunas trampas mágicas pueden disminuir el porcentaje).
7. DETECTAR LO INVISIBLE. Detecta cualquier cosa invisible, para los ataques invisibles ha de hacer una tirada con un –50.
8. DETECTAR VENENOS. Detecta cualquier veneno o comida en mal estado.
9. DETECTAR CRIATURAS HOSTILES. Pues eso, que detecta cualquier criatura que te quiera dar de hostias (u hostil).
10. DETECTAR ATHELAS. Bli, bla, blu, detecta cualquier especie de athelas.

VÍAS DE IRRADIACIÓN Y RESONANCIA

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. PROYECCIÓN DE LUZ	15 m	10 min./nivel	uno mismo
2. SERENIDAD	30 cm R	1 min./nivel	30 m
3. FOTÓN DE LUZ	3 m R	–	30 m
4. RAYO DE DESCARGA CHURRUTERO	1 blanco	–	30 m
5. SILENCIO	3 m R	1 min./nivel	30 m

6. LUZ TOTAL	3 m R	1 min./nivel	contacto
7. LUZ DE ESPERA	3 m R	varía	contacto
8. SORDERA	1 blanco	1 min./nivel	30 m
9. CEGUERA	1 blanco	1 min./nivel	30 m
10. SORDERA Y CEGUERA	1 blanco	1 min./nivel	30 m

1. PROYECCIÓN DE LUZ. De la palma de la mano (si el personaje tiene muñones en vez de manos, tendrá que usar el talón de un pie) surge un rayo de luz de 15 m. Puede hacer desaparecer la luz cerrando la mano, enterrándola o pintándosela.
2. SERENIDAD. El blanco podrá moverse sigilosamente siempre que no produzca un sonido a más de 30 cm de su cuerpo.
3. FOTÓN DE LUZ. (TR). Causa un destello brutal de 3 m de radio que hace que todos los que estén dentro de este radio sufran aturdimiento durante 1 asalto/5 ptos. de fallo de TR.
4. RAYO DE DESCARGA CHURRUTERO. De la palma de la mano sale un rayito de descarga poco convencional (de nivel 2 ¿qué quieres?). Los resultados se miran en la tabla de *Ataques de rayo*.
5. SILENCIO. Igual que serenidad, pero el alcance es de hasta 3 m.
6. LUZ TOTAL. Acaba con toda oscuridad creada mágicamente y produce luz diurna.
7. LUZ DE ESPERA. Igual que luz total, pero se puede retardar la acción del sortilegio hasta 24 h/nivel o condicionarla a que pase una criatura o se diga una palabra determinada dentro de dicho periodo.
8. SORDERA. (TR). Provoca sobre un blanco sordera crónica si el blanco falla la TR.
9. CEGUERA. (TR). Provoca sobre un blanco ceguera crónica si el blanco falla la TR.
10. SORDERA Y CEGUERA. (TR). Provoca sobre un blanco ceguera y sordera crónica si falla la TR.

CURASANA–CURASANA

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. CURAR 10	1 blanco	P	contacto
2. ALIVIO DE QUEMADURAS/ CONGELACIÓN	1 zona	P	contacto
3. REGENERACIÓN	1 blanco	C	contacto
4. COAGULACIÓN	1 blanco	P	contacto
5. CURAR 50	1 blanco	P	contacto
6. REGENERACIÓN III	1 blanco	C	contacto
7. CERRAR HEMORRAGIA GRAVE	1 blanco	P	contacto
8. UNIÓN	1 blanco	P	contacto
9. CIERRE TOTAL DE CORTES	1 blanco	P	contacto
10. CURAR 100	1 blanco	P	contacto

1. CURAR 10. (TR). Restablece 1D10 puntos de vida al blanco.
2. ALIVIO DE QUEMADURA/CONGELACIÓN. (TR). Curará una zona que sufra de quemaduras o congelación.
3. REGENERACIÓN. (TR). Se recupera 1 punto de vida por asalto mientras se esté concentrado.
4. COAGULACIÓN. (TR). Reduce hasta 5 PV/asalto por una hemorragia siempre que el blanco no se mueva durante 1 hora o la herida volverá a abrirse.
5. CURAR 50. (TR). Recupera 5D10 puntos de vida.
6. REGENERACIÓN III. (TR). Igual que *regeneración*, pero recuperando 3 PV/asalto.
7. CERRAR HEMORRAGIA GRAVE. (TR). Cierra una hemorragia al instante.
8. UNIÓN. (TR). Sirve para pegar un cacho de carne con otro (por ejemplo, un dedo, una pierna, una cabeza...) siempre que las dos piezas sean del mismo blanco... (aunque no han de ponerse en el mismo lugar donde estaban, je, je, je).
9. CIERRE TOTAL DE CORTES. (TR). Igual que cerrar hemorragia grave, pero pudiéndose cerrar al instante todas las heridas de un blanco.
10. CURAR 100. (TR). Recupera 10D10 puntos de vida.

ARMADUREIBOL

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. ORACIÓN	1 blanco	1 min./nivel	30 m
2. BENDICIÓN	1 blanco	1 min./nivel	30 m
3. PIEL DE CUERO	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
4. RESISTIR TEMPERATURAS EXTREMAS	1 blanco	1 min./nivel	30 m
5. ASPECTO VEGETAL	1 blanco	1 min./nivel	30 m
6. RESPIRAR BAJO EL AGUA	1 blanco	1 min./nivel	30 m
7. INMUNIDAD	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
8. PIEL DE METAL	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
9. DESVIACIÓN	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
10. PARADA MAESTRA	uno mismo	1 asalto	uno mismo

1. ORACIÓN. (TR). El blanco recibe una bonificación de +10 a todas sus TR y de maniobra por haberles dado la vara a los Valar.

2. BENDICIÓN. (TR). El blanco recibe una bendición de buen rollo que le suma +10 a la BD y a las tiradas de maniobra.
3. PIEL DE CUERO. La piel del usuario se endurece como una armadura de cuero endurecido sin restricción alguna.
4. RESISTIR TEMPERATURAS EXTREMAS. (TR). El blanco puede resistir desde los –34° C hasta los 93° C sin ningún problema. Recibe +20 a las TR contra sortilegios de frío o calor y +20 a la BD contra ataques de frío o calor.
5. ASPECTO VEGETAL. (TR). El blanco podrá cambiar su aspecto por el de una planta, no cambiará ni su tamaño ni su olor corporal, es puramente visual (sería interesante que la planta no fuese muy sospechosa, por ejemplo, un cactus en medio de un campo de margaritas).
6. RESPIRAR BAJO EL AGUA. (TR). Permite a un blanco respirar bajo agua como si fuera aire.
7. INMUNIDAD. Permite a quien realiza el sortilegio sumar un +80 a la TR contra venenos.
8. PIEL DE METAL. Igual que piel de cuero, pero la piel se vuelve tan dura como la de una coraza.
9. DESVIACIÓN. Todos proyectiles disparados contra el usuario restan –50 al ataque.
10. PARADA MAESTRA. El personaje puede restar –100 a un ataque de cuerpo a cuerpo.

6.6 LISTAS DE SORTILEGIOS SÓLO PARA MONTARACES

DOMINIO DEL CALLEJERO

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. CONOCIMIENTO DE LAS SENDAS	3 m R	–	uno mismo
2. VISIÓN NOCTURNA	uno mismo	1 hora/nivel	uno mismo
3. DETECCIÓN DE TRAMPAS	1,5 m R	1 min./nivel	3 m
4. RASTREAR	uno mismo	C	uno mismo
5. HISTORIA DE LA SENDA	uno mismo	–	uno mismo
6. BUSCASENDAS	2 km R	C	2 km
7. CONOCIMIENTO DE LAS CACAS	–	–	contacto (je, je)
8. CONOCIMIENTO DE LAS HUELLAS	–	–	contacto
9. DETECTAR EMBOSCADA	30 m R	10 min./nivel	uno mismo
10. IDIOMAS ANIMALES	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo

1. CONOCIMIENTO DE LAS SENDAS. El montaraz adquiere una imagen visual de cuál es el destino más cercano a ambos extremos de una senda. Puede ser desde un puente hasta una cueva.
2. VISIÓN NOCTURNA. El montaraz podrá ver de noche sin necesidad de encender antorchas.
3. DETECCIÓN DE TRAMPAS. El montaraz tiene una probabilidad del 75% de detectar cualquier trampa.
4. RASTREAR. El montaraz recibe un +50 a la hora de rastrear.
5. HISTORIA DE LA SENDA. Se obtiene una imagen mental de quien haya pasado por una determinada senda dentro de un período de 1 hora/nivel.
6. BUSCASENDAS. El montaraz obtiene una imagen visual de todas las sendas que haya en un radio de 2 km. Esto se tiene que hacer al aire libre.
7. CONOCIMIENTO DE LAS CACAS. Se obtiene una imagen mental de quien dejó un zurrullo por el camino.
8. CONOCIMIENTO DE LAS HUELLAS. Se obtiene una imagen mental del ser que haya dejado unas huellas. Proporciona un +35 a seguir las huellas de dicho ser.
9. DETECTAR EMBOSCADA. Permite detectar a criaturas hostiles a 30 m del montaraz.
10. IDIOMAS ANIMALES. Mientras haya un animal con el que hablar, el montaraz sabrá el idioma de dicho animal. Se ruega no empezar a dialogar con el animal sobre física cuántica... o puedes acabar por descubrir que los camellos son los seres más inteligentes del universo.

VÍAS DEL JIPI

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. DESCUBRIR AGUA	1'5 km R	–	uno mismo
2. ENCENDER FUEGO	30 cm R	P	contacto
3. DESCUBRIR PAPEO	1'5 km R	–	uno mismo
4. ESTERILIZACIÓN	30 dm^3/nivel	–	contacto
5. DESCUBRIR REFUGIOS	1'5 km R	–	uno mismo
6. TRAMPAS PEQUEÑAS	varía	P	contacto
7. CREAR VENENO	–	12 h	uno mismo
8. ENCONTRAR ATHELAS	1'5 km R	–	uno mismo
9. CONSCIENCIA DE LA NATURALEZA	30 m R	C	uno mismo
10. TRAMPAS GORDAS	varía	P	contacto

1. DESCUBRIR AGUA. Localiza todas las fuentes (manantiales, ríos...) que haya en un radio de 1 500 m.
2. ENCENDER FUEGO. Cualquier tipo de madera (o materia orgánica inerte) a 30 cm de la mano de quien realiza el sortilegio empezará a arder. Muy recomendado para asar a un hobbit vivo.
3. DESCUBRIR PAPEO. El montaraz adquiere una imagen visual de todas las localizaciones de comida en un radio de 1500 m.
4. ESTERILIZACIÓN. Esteriliza todo tipo de sólido o líquido inanimado siempre que no sobrepase los 30 decímetros cúbicos/nivel.
5. DESCUBRIR REFUGIOS. El montaraz adquiere una imagen visual de todos los refugios existentes en un radio de 1 500 m (el refugio será a prueba de agua y ahí se estará muy cómodo para liar canutillos).
6. TRAMPAS PEQUEÑAS. El montaraz puede fabricar una pequeña trampa en el exterior en 1 minuto. La trampa infligirá un crítico B de perforación a quien la pise.
7. CREAR VENENO. El montaraz es capaz de crear un veneno de nivel 7 en 1 minuto, siempre que esté

en el exterior. El veneno será una pasta que se podrá extender sobre una trampa, una flecha u otra arma y causará la pérdida de 25 PV si se falla la TR. El veneno caducará transcurrido 12 horas.

8. ENCONTRAR ATHELAS. El montaraz adquiere una imagen visual de todas los lugares donde hay athelas en 1 500 m de radio.
9. CONSCIENCIA DE LA NATURALEZA. La naturaleza (vegetación y animales) le informa al montaraz de todo lo sucedido durante 1 día/nivel en la zona ¡y sin necesidad de tomar hongos!
10. TRAMPAS GORDAS. Igual que *trampas pequeñas*, pero el montaraz puede construir trampas que inflijan un crítico D de perforación o aplastamiento (a elección del montaraz).

MANERAS DE LA NATURALEZA

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. CAMUFLEIBOL	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
2. TINIEBLAS	30 m R	10 min./nivel	contacto
3. MOVIMIENTO SILENCIOSO	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
4. ASPECTO DE COL GIGANTE	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
5. FUSIÓN ORGÁNICA	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
6. DESCOMPOSICIÓN ORGÁNICA	1x1x1 m	–	3 m
7. MAESTRÍA ANIMAL	1 animal	1 min./nivel	30 m
8. ASPECTO DE ANIMAL	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
9. DOPPELGÄNGER	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
10. MENEAR ÁRBOL	1 árbol	C	30 m

1. CAMUFLEIBOL. El montaraz y todo su equipo se camufla con un objeto orgánico (una planta, un árbol...) que le da +50 a esconderse.
2. TINIEBLAS. Todas las sombras alrededor del montaraz (hasta 30 m) aumentan hasta proporcionarle +25 a esconderse.
3. MOVIMIENTO SILENCIOSO. El montaraz podrá moverse sigilosamente siempre que no produzca un sonido a más de 30 cm de su cuerpo (tirar rocas desde una montaña, dar de hostias con la espada sobre una olla...).
4. ASPECTO DE COL GIGANTE. El montaraz podrá cambiar su aspecto por el de una planta o una col gigante, no alterará ni su tamaño ni su olor corporal, es puramente visual.
5. FUSIÓN ORGÁNICA. Permite fusionarse con materia orgánica hasta una profundidad de 30 cm. Aunque el blanco permanezca inactivo, será totalmente consciente de la actividad en los alrededores, aunque no pueda moverse nada más que para salir.
6. DESCOMPOSICIÓN ORGÁNICA. Permite descomponer un elemento orgánico sin vida (ropa, cuero, madera...) que no supere 1x1x1 m. Si el elemento es mágico, tendrá que hacerse una TR.
7. MAESTRÍA ANIMAL. Permite dominar a un animal y obligarlo a realizar acciones que no perjudiquen su propia vida.
8. ASPECTO DE ANIMAL. El montaraz adquirirá el aspecto de un animal siempre que haya una especie de éste cerca en el momento de realizar el sortilegio. El animal tiene que ser de un tamaño parecido al montaraz (20% más o menos). El montaraz adquirirá el comportamiento completo del animal en cuestión.
9. DOPPELGÄNGER. El montaraz copiará la imagen de cualquier criatura, el ser a copiar tiene que estar presente para que el sortilegio se pueda realizar. No se consigue duplicar el idioma ni la voz, ni las ropas de la criatura.
10. MENEAR ÁRBOL. El montaraz puede animar a un árbol que esté a menos de 30 m mientras esté concentrado. El árbol podrá atacar como si fuese un ucorno, la vida y el poder del árbol queda en manos del MP dependiendo del momento y de la situación (no es lo mismo que ataque un bonsái que un roble).

MOVIMIENTO ANIMAL

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. SALTAR	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
2. ANDAR POR LAS RAMAS	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
3. ANDAR SOBRE LAS AGUAS	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
4. CORRER SOBRE LA ARENA	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
5. PASO SIN HUELLAS	uno mismo	C	uno mismo
6. CORRER POR LAS RAMAS	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
7. CORRER SOBRE PIEDRAS	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
8. CORRER SOBRE LAS AGUAS	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
9. NADAR VERDADERO	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
10. TREPAR VERDADERO	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo

1. SALTAR. Permite al montaraz saltar 15 metros horizontalmente o 6 metros verticalmente durante el asalto en el que se realiza el sortilegio.
2. ANDAR POR LAS RAMAS. Permite al montaraz andar por las ramas de un árbol casi horizontales y siempre que soporten su peso como si pasease por su casa (para "andarse por las ramas" no necesita este hechizo).
3. ANDAR SOBRE LAS AGUAS. Permite al montaraz andar por encima del agua como si fuese terreno sólido. Si las aguas están agitadas, tendrá que hacer una tirada de MM.
4. CORRER SOBRE LA ARENA. Permite al montaraz correr por encima de la arena como si fuese terreno sólido (incluye arenas movedizas).
5. PASO SIN HUELLAS. Mientras el montaraz esté concentrado ocultará todo tipo de rastro que pudiese dejar.
6. CORRER POR LAS RAMAS. Al igual que *andar por las ramas*, pero el montaraz también podrá correr.
7. CORRER SOBRE PIEDRAS. Al igual que *andar por las ramas*, pero el montaraz podrá correr sobre cualquier tipo de piedra de hasta 75º de inclinación (útil para subir laderas de montaña).

8. CORRER SOBRE LAS AGUAS. Al igual que *andar sobre las aguas*, pero el montaraz también podrá correr sobre ellas.
9. NADAR VERDADERO. El montaraz podrá nadar a la misma velocidad que si corriese y encima sin cansarse.
10. TREPAR VERDADERO. El montaraz podrá escalar superficies verticales sin problema alguno y se moverá a 15 m por asalto (aunque no haya sitio donde agarrarse).

6.7 LISTAS DE SORTILEGIOS SÓLO PARA ANIMISTAS

MACETERO–POWER

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. CONOCIMIENTO VEGETAL	1 planta	–	contacto
2. IDIOMA VEGETAL	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
3. POTENCIADOR	1 hierba	P	contacto
4. LOCALIZACIÓN DE PLANTAS	1'5 km R	–	1'5 km
5. CRECIMIENTO RÁPIDO	3 m R	1 día	3 m
6. CRECIMIENTO DENSO	10x10 m	C	30 m
7. CRECIMIENTO BRUTAL	1 hierba	P	contacto
8. CRECIMIENTO MONSTRUOSO	1 planta	P	contacto
9. CONTROL DE LAS PLANTAS	1 hierba	P	contacto
10. MENEAR ÁRBOL	1 árbol	C	30 m

1. CONOCIMIENTO VEGETAL. Se conoce la naturaleza e historia de una planta cualquiera (hay mucha historia detrás de un diente de león).
2. IDIOMA VEGETAL. El animista puede comunicarse con las plantas sin necesidad de ir borracho.
3. POTENCIADOR. Sirve para doblar el efecto de una hierba. Media dosis de una hierba haría tanto efecto como una dosis entera. La hierba se tiene que tomar al siguiente asalto o se perderá el efecto.
4. LOCALIZACIÓN DE PLANTAS. El animista puede saber qué tipo de plantas crecen en una zona determinada.
5. CRECIMIENTO RÁPIDO. El animista es capaz de multiplicar por 100 el crecimiento de una planta (un buen y hermoso ejemplar de athelas crecería en 1 día).
6. CRECIMIENTO DENSO. Hace crecer una vegetación densa a 50 cm por asalto hasta un límite de 1'5 m de alto en un área de 10x10 m. Esto permite esconderse con un +50 y se resta –50 los ataques de proyectil.
7. CRECIMIENTO BRUTAL. Permite hacer crecer cualquier tipo de hierba en 1D10 asaltos , la hierba será estéril, pero colocará igual que todas.
8. CRECIMIENTO MONSTRUOSO. Hace que una planta adulta doble su tamaño en un día.
9. CONTROL DE LAS PLANTAS. Permite al animista controlar los procesos automáticos y mentales de una planta. También podrá controlar el movimiento de dicha planta (si lo tiene).
10. MENEAR ÁRBOL. El animista puede animar un árbol que esté a menos de 30 m de él mientras esté concentrado. El árbol podrá atacar como si fuese un ucorno, la vida y el poder del árbol queda en manos del MP dependiendo del momento y de la situación.

CANALIZACIÓN MACARRA

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. PRESERVACIÓN	1 cuerpo	1 hora/nivel	3 m
2. ANIMAR CADÁVER	1 cadáver	1 min./nivel	30 m
3. VIDA SUSPENDIDA	1 cuerpo	1 hora/nivel	3 m
4. TRANSMITIR PODER	1 blanco	C	30 m
5. SUSTRACCIÓN	1 blanco	C	30 m
6. RELATO DE MUERTE	1 cadáver	–	contacto
7. CREAR ZOMBI PALETO	1 cadáver	C	30 m
8. CADÁVER PARLANCHÍN	1 cadáver	C	contacto
9. SUSTO DE MUERTE	1 cadáver	varía	30 m
10. SEPARACIÓN DEL ALMA	1 blanco	–	3 m

1. PRESERVACIÓN. Impide que un cuerpo se deteriore o sufra más daño. Si el blanco sigue vivo, caerá en coma. Esto no impide que el alma se aburra del cuerpo y quiera irse de fiesta para no volver jamás.
2. ANIMAR CADÁVER. Hace que un cadáver empiece a moverse sin control. El MP juzgará lo que hace el muerto.
3. VIDA SUSPENDIDA. Hace que un alma no pueda abandonar el cuerpo. Se tiene que realizar antes de que pasen 12 asaltos desde que el ser muera o el alma se perderá para siempre. Para hacer que un alma regrese, hará falta un sortilegio más poderoso de los que puedes encontrar aquí.
4. TRANSMITIR PODER. (TR). El animista puede transmitir 5 puntos de poder cada asalto a un blanco siempre que su concentración no se vea perturbada.
5. SUSTRACCIÓN. (TR). El animista puede "robar", literalmente, puntos de poder a otro blanco (siempre que el blanco tenga). Mientras el animista esté concentrado, puede ir robando 5 puntos de poder por asalto. El blanco tiene derecho a realizar una TR cada asalto, si vence en algún momento, la concentración del animista se verá obstruida y no podrá conseguir más puntos de poder.
6. RELATO DE MUERTE. El animista crea una imagen mental del último minuto de vida del cadáver. El personaje verá este minuto tal y cómo lo vio el muerto (es decir, desde su punto de vista).
7. CREAR ZOMBI PALETO. El animista podrá animar y controlar a un cadáver humanoide siempre que esté concentrado para que el zombi pueda realizar acciones. El zombi realiza todas las maniobras con un –15 y ataca con una BO de –15. Por lo demás es un zombi estupendo y le encantan los bocatas de higadillos crudos.
8. CADÁVER PARLANCHÍN. El animista puede hacer preguntas simples a un cadáver, las respuestas serán dadas en forma de afirmación o de negación. Con que se tenga la cabeza del cadáver, basta.

9. SUSTO DE MUERTE. Crea un zombi especializado en dar un susto de muerte (muy a lo Clive Barker), el zombi se preparará detrás de una esquina, dentro de un armario... Una vez realizado el susto, el zombi dejará de moverse y se convertirá en un cadáver normal y corriente. Quienes reciban el susto, tendrán que hacer una TR: si fallan, huirán a 1 asalto/5 ptos. fallo; si fallan por más de 50, se morirán instantáneamente por paro cardíaco.
10. SEPARACIÓN DEL ALMA. (TR). El animista puede intentar quitarle el alma a un blanco. Se hace una TR, si el blanco falla por más de 50, el blanco morirá al instante; de lo contrario, no pasa nada.

CONTROL ANIMAL

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. DORMIR ANIMAL	1 animal	1 min./nivel	30 m
2. CONVOCAR I	–	1 min./nivel	30 m
3. IDIOMA ANIMAL	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
4. CONTROL ANIMAL	1 animal	C	30 m
5. CONVOCAR III	–	1 min./nivel	30 m
6. LOCALIZAR ANIMAL	1'5 km R	–	1'5 km
7. AMISTAD	15 m R	C	uno mismo
8. EMPATÍA ANIMAL	1 animal	C	30 m
9. CONVOCAR V	–	1 min./nivel	30 m
10. DOMINIO TOTAL	15 m R	C	15 m

1. DORMIR ANIMAL. Hace que un animal (que no sea inteligente ni esté encantado) se eche a sobar.
2. CONVOCAR I. El animista puede convocar al instante a una criatura no inteligente de nivel 1. Se podrá elegir el tipo de criatura a invocar, pero el MP elegirá la raza y el aspecto general.
3. IDIOMA ANIMAL. Mientras haya un animal con el que hablar, el animista sabrá el idioma de dicho animal. Se ruega no empezar a dialogar con el animal sobre la crianza de cerdos o de gallinas o de lo caro que está el pienso.
4. CONTROL ANIMAL. Permite controlar las acciones de un animal.
5. CONVOCAR III. Igual que *convocar I,* pero el animal será de nivel 3.
6. LOCALIZAR ANIMAL. Permite localizar ejemplares de una especie o saber qué especies se encuentran en una zona.
7. AMISTAD. Todos los animales en un radio de 15 metros serán coleguitas del animista, aunque el MP controlará sus acciones.
8. EMPATÍA ANIMAL. Se pueden visualizar las emociones y los pensamientos de un animal (al igual que sus preferencias por la comida enlatada).
9. CONVOCAR V. Igual que *convocar I,* pero el animal será de nivel 5.
10. DOMINIO TOTAL. Todos animales en un radio de 15 metros obedecerán al animista siempre que no sea con propósitos extraños (como hacer que se tiren de cabeza por un barranco de 2 000m).

VÍAS DE LOS MÚSCULOS Y HUESOS

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. ARREGLAR FRACTURA	1 fractura	P	contacto
2. ARREGLAR MÚSCULO	1 músculo	P	contacto
3. ARREGLAR CARTÍLAGO	1 cartílago	P	contacto
4. REPARAR NERVIOS	1 nervio	P	contacto
5. ARREGLAR TENDÓN	1 tendón	P	contacto
6. ARREGLAR ARTICULACIÓN	1 fractura	P	contacto
7. ARREGLAR DIENTE	1 diente	P	contacto
8. REPARAR OJO	1 ojo	P	contacto
9. REPARAR ÓRGANO	1 órgano	P	contacto
10. ARREGLAR CRÁNEO	1 cráneo	P	contacto

1. ARREGLAR FRACTURA. (TR). Arregla una fractura sencillita (siempre que el hueso no esté molido ni machacado). El tiempo de recuperación es de 1D10 horas.
2. ARREGLAR MÚSCULO. (TR). Arregla un músculo dañado o triturado. El tiempo de recuperación es de 1D10 horas.
3. ARREGLAR CARTÍLAGO. (TR). Arregla todos los cartílagos dañados o machacados. El tiempo de recuperación es de 1D10 horas.
4. REPARAR NERVIOS. (TR). Arregla los nervios dañados o aplastados. El tiempo de recuperación es de 1D10 horas.
5. ARREGLAR TENDÓN. (TR). Arregla un tendón dañado o molido. El tiempo de recuperación es de 1D10 horas.
6. ARREGLAR FRACTURA CRÍTICA. (TR). Arregla cualquier fractura grave (incluso si está hecha polvo). El tiempo de recuperación es de 1D10 horas.
7. ARREGLAR DIENTE. (TR). Arregla cualquier problema dental al instante (incluso, si faltan dientes, los recompone).
8. REPARAR OJO. (TR). Arreglará cualquier ojo dañado siempre que el ojo no falte.
9. REPARAR ORGANO. (TR). Repara cualquier órgano siempre que no esté destruido del todo. El tiempo de recuperación es de 1D10 horas.
10. ARREGLAR CRÁNEO. (TR). Arregla cualquier fractura de cráneo siempre que la cabeza no falte (imposible para algunos PJs). El tiempo de recuperación es de 1D10 horas.

PURGACIONES

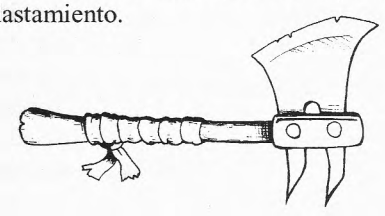
	Área de efecto	Duración	Alcance
1. AUTOLAVADO	uno mismo	P	uno mismo
2. PURGAR PAPEO/AGUA	30 cm R	–	3 m
3. DETECTAR ENFERMEDAD	1'5 m R	1 min./nivel	30 m
4. PURGAR ENFERMEDAD	1 blanco	P	3 m
5. PURGAR ATMÓSFERA	3x3x3 m	P	3 m
6. PURGAR VENENO	1 blanco	P	3 m
7. RESISTENCIA AL VENENO	1 blanco	1 min./nivel	3 m
8. NEUTRALIZAR ENFERMEDAD	3 m R	P	3 m
9. NEUTRALIZAR VENENO	3 m R	P	3 m
10. PURGAR HIERBA	1 hierba	P	3 m

1. AUTOLAVADO. En un instante elimina toda la suciedad que el personaje lleve encima , incluso la ropa. Ideal si se te acaba de caer una tofa de una bestia maligna encima.
2. PURGAR PAPEO/AGUA. Elimina cualquier enfermedad, veneno o escupitajo vertido en la comida o en el agua. Las enfermedades o venenos mágicos pueden tener opción a una TR.
3. DETECTAR ENFERMEDAD. Detecta cualquier enfermedad. Cada asalto, el animista se puede concentrar en otra área (incluso detecta el síndrome *otaku* de los frikis enfermos).
4. PURGAR ENFERMEDAD. Detiene la propagación de una enfermedad que ya esté actuando sobre un cuerpo (aunque no pueda hacer nada contra los frikis enfermos del síndrome *otaku*).
5. PURGAR ATMÓSFERA. Purifica 3x3x3 m de atmósfera, pues hace que ésta sea respirable y elimina malos olores, gases...
6. PURGAR VENENO. Neutraliza un veneno en el organismo de un blanco, el daño recibido no se cura (¡a joderse toca!).
7. RESISTENCIA AL VENENO. El blanco puede realizar dos TR contra un veneno en vez de una.
8. NEUTRALIZAR ENFERMEDAD. Se neutralizan todas las enfermedades que haya un radio de 3 m.
9. NEUTRALIZAR VENENO. Todos los venenos en un radio de 3 m se neutralizan.
10. PURGAR HIERBA. Hace que una hierba determinada no dé bajón ni efectos secundarios.

CREACIONES BIZARRAS

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. CUERDA ECTOPLÁSMICA	–	1 min./nivel	30 m
2. MURO DE ORINA	3x3x0'3 m	C	30 m
3. INVOCAR MOSCAS	uno mismo	1 min./nivel	3 m
4. MOCACHÓN FRANCOTIRADOR	uno mismo	–	30 m
5. RAÍCES PUÑETERAS	uno mismo	–	30 m
6. MONTAÑA DE MIERDA	5x5x5 m	1 min./nivel	30 m
7. SUELO DE CLAVOS	2x2 m	–	30 m
8. MURO DE PUS E INFECCIÓN	3x3x1 m	1 min./nivel	30 m
9. YOYA ECTOPLÁSMICA	1 blanco	–	30 m
10. BURRO DE HORMIGÓN	3x1'5x3 m	1 min./nivel	30 m

1. CUERDA ECTOPLÁSMICA. Crea una cuerda de ectoplasma de 30 m de longitud. El animista la puede manejar como una cuerda normal. Resiste hasta 2 toneladas de peso.
2. MURO DE ORINA. Crea un muro de orina (más vale no preguntar sobre el origen de la orina) de 3x3x0'3 m. Atravesarlo requiere una tirada de Voluntad (se suma la bonificación de Presencia) y los ataques a través restan un –80 a la BO. El muro debe reposar sobre una superficie sólida o líquida. Cualquiera que entre en contacto con la orina no podrá quitarse el olor en una semana y sumará +20 a cualquiera que intente rastrearlo.
3. INVOCAR MOSCAS. Invoca una nube de moscas que siguen al animista donde vaya. La nube afecta a todo el que se acerque a menos de 3 m y tendrá un –20 a la actividad por lo molestas que son las moscas.
4. MOCACHÓN FRANCOTIRADOR. Un moco pequeño, pero matón, sale de la nariz del animista. Se trata como si fuese un *rayo de descarga churrutero* y se mira los críticos de impacto.
5. RAICES PUÑETERAS. Una raíz puñetera saldrá del suelo para que un blanco tropiece si se está moviendo, tendrá que hacer una MM con su BD como bonificador o caerá al suelo. Hay un 20% de que reciba un crítico B de aplastamiento por una mala caída. Los jinetes tienen una probabilidad del 40%.
6. MONTAÑA DE MIERDA. Crea una montaña de mierda pura que en la base tiene 5x5 m, 5 m de altura y 1 m de espesor en la punta. El animista puede elegir qué tipo de mierda crea.
7. SUELO DE CLAVOS. Un área de 2x2 m se llena de clavos que hacen que el blanco tenga que hacer una tirada de MM sumando como bonificación su BD. Si falla, tropezará y caerá, por lo que recibirá un crítico B de perforación y hay un 20% de probabilidades de que reciba un crítico B de aplastamiento extra.
8. MURO DE PUS E INFECCIÓN. (TR). Crea un muro de pus e infecciones múltiples de 3x3x1 m. Cualquiera que lo toque tendrá que hacer una TR contra enfermedades. Si falla, tira 1D10:1–2.– Podredumbre dental (el blanco perderá todos sus dientes en una semana si no recibe antes cura). 3–4.– Podredumbre de la lengua (al blanco se le cae a trozos la lengua y no podrá hablar, pero sí gritar). 5–6.– Al blanco se le abren llagas por todo el cuerpo (–20 a la actividad). 7–8 Elefantiasis cojonera.– Al blanco se le hinchan los huevos u otra parte del cuerpo en 5 veces su tamaño original (no podrá correr por el dolor y lucha con un –20). 9–10 Lepra.– Si el blanco recibe un ataque, se restan el doble de puntos de vida que inflija el golpe.
9. YOYA ECTOPLÁSMICA. Se crea una mano enorme de ectoplasma que soltará una yoya mágica a un blanco y le infligirá un crítico D de impacto.
10. BURRO DE HORMIGÓN. Crea un burro de hormigón de 3x1'5x3 m de la nada a 5 metros de altura. El blanco tendrá que hacer una tirada de MM con su BD como bonificación para evitar el aplastamiento masivo. Si falla, recibirá un crítico E y un crítico B de aplastamiento.



HABITANTES Y OKUPAS DE LA TIERRA A MEDIAS

CRIATURAS EXTRAÑAS O DIFÍCILES DE VER

Águilas grandes
Se cree que son una manifestación divina de los Valar. Grande es su cuerpo y grande es su cagarruta. No son malignas y antaño ayudaron mucho a los elfos. Últimamente ayudan a todas razas de los pueblos libres que pueden: en la cocina, cuidando críos o planchando la ropa. Son valiosos aliados en la guerra gracias a su afilado pico y mortales garras. Muy inteligentes, muy difíciles de engañar y no toman drogas, gracias.

Arañas gigantes
Descendientes de la gran araña Ungoliant criada por Melkor a base de pienso compuesto y pipas, la mayoría viven esparcidas por el Bosque Negro y por Cirith Ungol. Estas arañas tienen el don del habla y por ello son bastante susceptibles si se les insulta. Son relativamente estúpidas y se les puede hacer mil putadas antes de que te agarren y te devoren. Poseen un veneno que aturde siempre que el impacto sea un crítico. El veneno es de nivel 5 y los sucesivos mordiscos le añaden dos niveles más cada uno. Si la TR se falla por más de 50, la víctima se morirá en cinco asaltos en una situación nada agradable. No les gustan las canciones élficas, las irritan bastante.

Balrogs
Nunca te enfrentes con uno de éstos sólo y sin drogas. Son poderosos demonios alados muy inteligentes. Suelen esgrimir en una mano un látigo de fuego y en la otra una espada de fuego. Como verás, estos bichos son un mechero con patas y quien se acerque lo suficiente, sufrirá quemaduras masivas. Causan terror de nivel 15, si se falla la TR, el pobre que intente enfrentarse a un balrog huirá despavorido. Si falla por más de 50, el personaje se desmayará durante 1–10 asaltos; y si falla por más de 100, el pobre imbécil se morirá de unas cagaleras de proporciones astronómicas. Pueden cambiar de tamaño a voluntad y no se les apaga el fuego si se les echa agua encima (esto va como aviso para los pardillos que lo quieran intentar). Brutales, desconsiderados, sangrientos...unos verdaderos hijos de puta (de hecho sólo se ha visto a uno, pero se dice que hay más).

Bestias malignas
No, no fueron creadas por el Dr. Maligno. Son criaturas aladas y algunas de ellas han sido adiestradas para que las monten los Nazgûl u otros siervos chungos de Sauron. Tienen una envergadura de 10–12 metros y les encanta cazar pequeños hobbits para desayunar. Normalmente viven en las cuevas de las montañas. Es muy divertido atarles una manada de gatos en la cola.

Crebain
Pajarracos negros con forma de cuervo y comedores de ojos por afición. Son siervos de Sauron y son los principales espías que tiene en la Tierra a Medias. Son muy putos cuando quieren, pero siguen siendo una mierdecilla (hablando claro).

Demonios
También denominados "chingones" o "chupacabras", estos son demonios menores con aspiraciones a ser balrogs de mayores. Son del tamaño de un hobbit y suelen contar con alas. Tienen la pinta de un demonio típico: piel roja, cuernos y cara de hijoputa (puede que tengan la piel de otro color o no tener cuernos, pero la cara de hijoputa no cambia). Se suelen invocar criaturas de éstas para que hagan de mensajeros o para fregar el suelo de un laboratorio.

Dragones
Grandes, astutos y alcohólicos; así se define a los dragones en tres palabras. Normalmente tienen una longitud de entre 26 y 37 metros, llevan escamas durísimas por todo el cuerpo y producen terror a quien los vea. Algunos reptan, otros corren y algunos incluso pueden volar. Son bastante avariciosos y dependen del alcohol como del aire que respiran. Esto es debido a su gran afición a vivir bajo las montañas que antaño fueron hogares de los enanos, donde los barriles de buena cerveza abundaban en cantidades industriales. Así que no es extraño ver un dragón ebrio dando tumbos por el suelo o

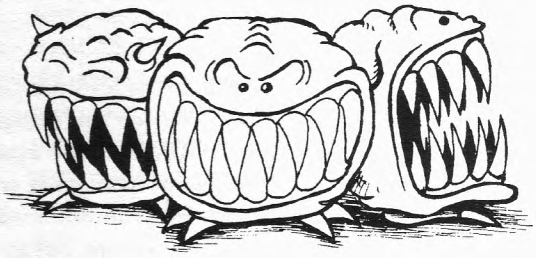
por el aire. Cuando sienten gran necesidad, pueden llegar a atacar tabernas o posadas que tengan buenos licores. También suelen ser bastante presumidos y pijoteros. El problema de verdad es cuando empiezan con las drogas duras.

Ents–Onodrim

Son las criaturas más viejas que existen sobre la Tierra a Medias, nacieron antes incluso que los elfos, quienes les enseñaron a hablar. Son pastores de los bosques y tienen forma de árbol. Grandes, tremendamente fuertes y sabios. Pueden partir las rocas como si fuesen de arcilla. Suelen ser poco precipitados, a no ser que les toquen mucho las narices, entonces se convierten en quizá la raza más peligrosa de la tierra. Producen terror si están enfadados. Las flechas y las armas contundentes hacen la mitad de daño sobre ellos y se debe lograr un crítico E para impactar en la *Tabla de impactos críticos para grandes criaturas* con un –10, el resto de las armas funcionan como siempre. Son una especie en extinción debido a la falta de mujeres ent, con lo cual se pegan todo el día amargados sin mojar el churro y se van convirtiendo en una forma durmiente mientras pasan las edades.

Esqueletos

Los huesitos de toda la vida. Pueden haber pertenecido una raza u otra, pero siempre tendrán la misma pinta. Constituyen todo un clásico para nigromantes y cualquier amante de las mazmorras. Son criaturas animadas por la magia y no suelen tener voluntad propia (ni se te ocurra compararlos con tumularios, que te pego). No dan miedo si no superan los dos metros de altura (un dragón esqueleto puede acojonar un rato largo).



Garrapatos

Pequeñas bolas feroces con dientes y patas, esto es todo lo que deberías saber. Creados por los orcos para la guerra y como alimento primario.

Gigantes

Como no te sepas el aspecto de un gigante, te meto un cate. A los gigantes de la Tierra a Medias les encanta jugar a lanzarse entre ellos rocas para ver quién le abre antes la cabeza al otro. Suelen ser bastante considerados a la hora de jugar y suelen aprovechar los días de tormenta para disimular un poco, ya que no les gusta molestar a los habitantes que viven en la zona. En ocasiones muy especiales, cuando hay una tormenta muy gorda en las montañas, se puede llegar a ver un equipo de gigantes lanzándose rocas con más chichones que dientes (imaginaros el panorama).

Goblins

Más pequeños que los orcos y más estúpidos. Son verdes y suelen tener la nariz tan larga y afilada como las orejas. Viven en tribus en lo profundo de los bosques o esclavizados por los orcos para hacerles el trabajo sucio.

Guerrero del Caos

Son guerreros chungos que vienen de las Tierras Impertinentes del norte de la Tierra a Medias, con el único propósito de mutilar y masacrar. Llevan la armadura soldada a su

piel y suelen usar armas bastante exageradas y dolorosas. Su color favorito es el negro combinado con el rojo, aunque ya se han visto casos que ostentan colores fosforitos. Incluso si llevan casco fruncirán el ceño continuamente. Como símbolo, suelen llevar una estrella de ocho puntas.

Hombres–bestia
Mitad hombres, mitad hembras, que noo, que es broma... je, je. Suelen tener la cabeza de cabra u otro animal con cuernos, llevan pezuñas en vez de pies, son peludos y con los pezones siempre duros. Hablan a balidos y suelen atacar en grupo. Su hábitat son los bosques y las montañas aunque preferirían vivir en un dúplex con piscina compartida.

Huargos
Incluso los huargos son más listos que sus jinetes, los orcos. No se sabe muy bien por qué se dejan montar. Se rumorea que son cadáveres de lobos enormes resucitados por oscuras artes de la magia. También se mean en las farolas como el resto de los chuchos. Nunca le eches agua encima: te puede dar un soponcio al olerlos.

Kraken–Krapen
Son guardianes malignos que vigilan en las profundidades de lagos y mares. Atacan con sus tentáculos a chicas guapas en primer lugar, pero también se sabe que han agredido a otros viajeros cuando están aburridos. El Kraken–Krapen puede atacar hasta a 3 blancos sin penalización y recibe una bonificación de +50 a la BO por cada blanco al que renuncie. Una vez la víctima esté atrapada y haya recibido un critico C de presa, el Kraken–Krapen sumará +20 BO de bonificación en los próximos ataques contra esa presa. Tiene la pinta de un pulpo gigante, pero con más mala leche y son más feos, es más: son menos guapos.

Licántropos
Los famosos "hombres lobo" fueron creados especialmente para una de tantas guerras durante la Primera Edad y corren rumores de que son maiar menores. Ahora solo quedan unos pocos por la zona de Mordor. Son muy difíciles de matar, ya que sólo les afecta el mithril o las armas mágicas. Causan terror de nivel 5. Les encanta coleccionar cómix de miedo.

Mearas
Los caballos superchachiguachi de los rohirrim, que son adorados casi como dioses por sus jinetes rubiales. Son caballos de guerra perfectos, ya que son más fuertes, más veloces y más inteligentes que el resto de los caballos. Es el caballo quien permite al jinete que lo monte, son chulos a más no poder. La gente de Rohan siempre verá con malos ojos a un jinete de un meara que no sea un rohir de pura cepa.

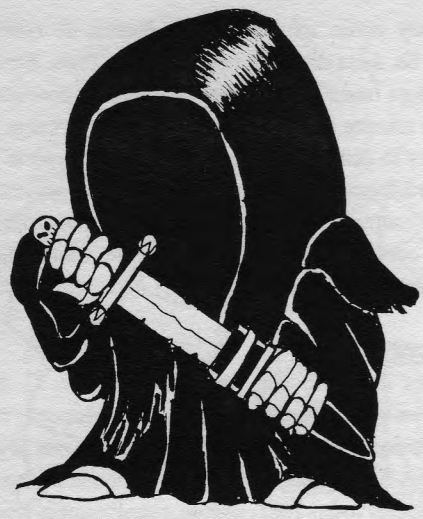
Mewlips
Estas criaturas suelen vivir en ciénagas y pantanos donde sólo los pardillos pasan. Son parecidos a los tumularios, pero de mayor tamaño (unos dos metros de altura), aunque son más patateros, bastante más. Les encanta guardar buenos tesoros (¡toma, y a mí!) y siempre hay como mínimo media docena de mewlips para defenderlos. Su dieta diaria se basa en PJs y PnJs. Esperan ocultos bajo el fango hasta que la presa esté cerca y entonces le pegan un susto de muerte para que la víctima se haga cacas y se desmaye, entonces lo desuellan mientras está inconsciente y lo rebozan en el barro hasta que la carne supurante se convierte en una costra de pus y sangre seca lista para devorar. A los mewlips les encanta que la comida grite y que sea crujiente. Causan terror de nivel 3 (me parece que no lo había dicho).

Momias
Muertos vivientes envueltos en pergamino de W. C. (¡sin usar! ¿eh?). Suelen ser los restos de grandes hechiceros resucitados por la metida de gamba de algún imbécil o por alguna profecía chukichú. Son bastante peligrosas, causan terror de nivel 10 y se conocen todas las listas de canalización gracias a la comunicación con sus propios dioses. También las hay en plan masilla (son simples esqueletos envueltos en pergamino de W. C. y ya está). Si quieres más información sobre momias, ¡cómprate un libro sobre Egipto, leñe!

Moscas de Mordor
Las únicas criaturas que pueden sobrevivir en estas tierras. Se alimentan básicamente de las heces de los orcos y trolls, aunque en manada podrían atacar a un PNJ si se descuida un poco. Tienen la marca de Sauron en el lomo y suelen acompañar a los ejércitos de Mordor a las guerras. Son bastante molestas y pesadas (no las aguanta ni su propio creador).

Mûmakil
Enormes monstruos parecidos a los mamuts y entrenados por los haradrim para la guerra. Una vez que entran en batalla, entran en un estado de frenesí y son bastante incontrolables. Cualquiera que se acerque a un mûmakil en estado de frenesí a menos de 30 m tendrá que hacer una TR de nivel 10 por el terror, los caballos se descontrolarán, aunque el jinete podrá usar su bonificación de montar para la tirada. Debido a la armadura que suele llevar y la propia piel del animal, los proyectiles hacen la mitad de daño. También se los llama olifantes (dependiendo de la hora que sea).

Nazgûl
Son de lo más chungo. Son nueve y aunque parezcan góóóóticos, no lo son. Usan siempre mantos negros, yelmos y guantes chungos. Nunca se cambian de ropa, así que la ropa no es que huela a Mimosín precismente... Bajo sus atuendos, no son más que unos "desustanciaos" sin forma física. Esclavizados por Sauron gracias a nueve anillos, que les entregó hace mucho tiempo, y desde entonces se han ido transformando en espectros. Los Nazgûl temen al agua porque no saben nadar, el fuego porque les quema y los nombres élficos, como "Turrón". El jefe de la banda es "El rey Brujo de Angmar". Detrás viene Khamûl, pero este ya es un poco "pardis" y el resto ni te digo. Causan terror de nivel 15, si se falla la TR, el pardillo quedará petrificado mientras el Nazgûl lo hace picadillo. Si una víctima ha sido tocada por un Nazgûl, tendrá que hacer una TR con un –30 contra el soplo negro: una muerte poco agradable



que hace que la víctima se convierta en una especie de tumulario en 10 días más un número de días igual a la bonificación de Constitución. Cualquier arma no mágica se destruirá al entrar en contacto con un Nazgûl. Tan sólo las armas mágicas pueden hacerles algo de pupa.

Neekerbreekers

Estos insectos son de lo más impertinente, ruidoso y molesto. Son una supermutación creada a partir de una langosta pedorra y un escarabajo asesino del tamaño de un lechón e incubada primero en una zapatilla de marca y luego en un tetra brik. Por las noches producen un ruido ("nike–brike–nike–brike") y debido a ello se reciben su nombre. Viven en zonas de pantano y se alimentan a base de carne, aunque lo que les vuelve locos del todo son el turrón de los elfos y los panes encantados. Atacarán sin piedad a cualquier criatura que transporte dichos elementos. Así que, si alguna vez oyes el ruido de un neekerbreeker, corre por tu vida.

Ogros

Grandes humanoides con cara de pocos amigos debido a las almorranas como tomates que llevan. No todos son malvados, simplemente son tan brutos como los gigantes y un poco más listos que los trolls. Suelen trabajar como guardaespaldas de la gente que se puede permitir el lujo de pagarse uno.

Olog–hai

Son los más fieros del ejército de Sauron, son la élite de sus tropas. Fueron creados a partir de trolls inferiores. No conocen el miedo ni se saben las tablas de este juego, pero eso no les afecta a la hora de hacer que cagues sangre durante una semana si ellos quieren. Se les llama trolls negros porque llevan una costra de roña de unos 2 cm de espesor, aparte de tener una piel escamosa como sus hermanos los trolls de piedra, aunque a éstos no les afecta el sol. Ignoran los efectos de hemorragia o de aturdimiento por armas no mágicas y son capaces de darte por el culo antes de que puedas correr.

Orcos

La segunda raza más tonta creada por Melkor. Una vez fueron elfos, pero gracias a la música de Melkor fueron torturados hasta convertirlos en lo que actualmente son. No saben contar, huelen mal y son verdes. Llevan unos colmillos largos en la mandíbula que hacen que su apariencia de tipejos inútiles se refuerce. Encima, suelen ir en banda, ya que son bastante miedicas y atacan de noche porque no les gustan los rayos ultravioletas. Tienen cierto miedo a los woses con sus esculturas guardián.

Hay dos tipos de orcos:

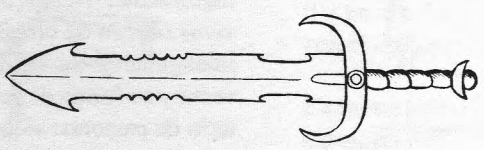
Los tontos: también conocidos como "orquicos fresquicos", no suelen tener experiencia en combate y suelen morir a manos de aventureros abusones. Ideales para echarlos como "masillas" a los PJs en cantidad abundante para que no se aburran.

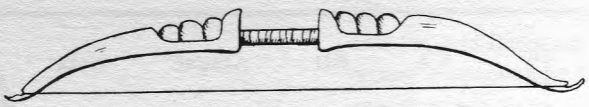
Los macarras: los jefes, los *big bosses*, los caudillos... Son los orcos que han ido sobreviviendo debido a que nunca se han enfrentado contra unos PJs. En el momento que se cruzan con un PJ, sus vidas penden de un hilo. Suelen tener poderes mágicos y son grandes creyentes. Cada jefe tiene su propia tribu de orcos y le gusta competir con las demás tribus orcas por ver quién es mejor jefe de los jefes.

Poseídos

Un grupo de adoradores fanáticos con simpatía hacia las mutaciones. Hay poseídos de todas las razas y con el único propósito de conseguir la mayor mutación posible sobre su cuerpo. Suelen ir encapuchados y llevan dos mazas para golpear a cualquiera que no sea como ellos (que no tenga mutaciones) y se suelen llamar entre ellos "hermano". Luego están los poseídos veteranos que, debido a las cantidades industriales de sustancias psicotrópicas y piedra bruja ingeridas o esnifadas, han mutado en algo monstruoso, causan terror y todos son únicos en su especie.

Tipo	Nivel	PV	CA	BD	Ataque	Notas
Aguila grande	30	250	CE	60	110 Pi	-
Araña gigante	5	50	CM	20	60 Pi	Tiene veneno
Balroguitos	30	250	CO	50	130 Ar	Causa terror
Balrog macarrón	60	400	CO	60	240 Ar	Causa terror
Bestia maligna	20	210	CM	35	95 Mo	-
Crebain		2	10	SA	50	25 Pi -
Demonio chingón	4	60	C	30	40 Ga	Puede volar
Demonio chupacabras	8	100	CE	40	80 Ga	Puede volar
Señor demonio	15	170	CM	50	140 Ga	Puede volar, miden 2 m
Dragoncete	25	250	CO	40	175 Mo	Vuela
Dragón grandullón	40	450	CO	50	220 Mo	Vuela
Ent	35	400	CO	30	170 Ap	Flechas y armas contundentes les causan la mitad de daño y sólo logran críticos E en la tabla de grandes criaturas
Esqueleto	3	50	SA	25	50 Ar	-
Garrapato	5	70	CE	40	80 Mo	Siempre atacan, no huyen nunca
Gigante	20	350	CE	30	140 To	-
Goblin	1	20	SA	15	30 Ar	Son verdes ¿qué quieres?
Guerrero del caos	10	100	CO	40	90 Ar	Siempre lleva un arma
Hombre-bestia	8	100	CE	40	70 Ar	Suelen llevar arma y escudo
Huargo	8	150	SA	55	90 Mo	-
Kraken-krapenzuelo	15	150	SA	50	75 Pr	Puede atacar a 3 blancos sin penalización
Kraken-krapen	25	300	C	40	125 Pr	Puede atacar a 3 blancos sin penalización
Kraken-krapinski	35	400	CE	40	150 Pr	Puede atacar a 3 blancos sin penalización
Licántropo	10	250	CE	65	120 Mo	Causan terror nivel 5
Meara	10	200	SA	40	75 Pu	-
Mewlip	4	60	SA	35	55 Ar	Son caníbales (ñam-ñam)
Momia masilla	3	50	SA	5	50 Apr	No saben usar armas
Momia de verdad	25	200	SA	50	170 Sor	Atacan con sortilegios
Mosca de Mordor	1	2	SA	35	15 Mo	Van en grupos de D100
Mûmakil	7	300	CE	25	85 To	Causan terror de nivel 10
Nazgûl	20	200	CM	75	175 Ar	Causan terror de nivel 15
Neekerbreeker	1	30	C	45	30 Mo	Pueden pasar enfermedades jodidas
Ogro	15	200	CM	35	150 Ar	No son tan tontos como parecen
Olog-hai	15	150	CO	45	160	Soportan la luz del sol, ignoran las hemorragias y el aturdimiento por armas no mágicas
Orco tonto y pequeño	1	35	SA	35	35 Ar	Pfff...
Orco tonto grandullón	5	85	CM	30	75 Ar	Buenooo...
Orco caudillo	8	100	CM	30	110 Ar	Dentro de lo que cabe, los mejores
Poseído hermano	5	75	C	20	70 Ar	Con mutaciones mínimas
Poseído mutante	14	140	CE	40	120 Ga	Causan terror de nivel 10
Skaven-san	5	70	C	50	80 Ar	-
Trolecillo	8	110	CE	40	100 Ga	Se petrifican con la luz del sol
Troll	12	180	CE	35	150 Ga	Se petrifican con la luz del sol
Tumulario menor de edad	10	100	SA	40	95 Ar	Pueden llevar coraza y causan terror de nivel 5
Tumulario fuertecitos	15	125	SA	50	115 Ar	Pueden llevar coraza y causan terror de nivel 5
Tumulario tallarín	25	175	SA	60	170 Ar	Pueden llevar coraza y causan terror de nivel 5
Ucorno chiquito	10	170	CM	20	40 Pu	-
Ucorno grandote	20	350	CM	20	75 Pu	-
Uruk-hai	8	95	CM	35	85 Ar	Llevan arma, escudo y Kôkaïna.
Vampiro	15	150	SA	65	100 Ga	Alergias quiticagas
Zombi paleto	2	90	SA	0	50 Mo	Son unos descerebrados





Skaven–san
En antaño fueron ratitas con alguna que otra enfermedad poco saludable. Gracias a los choco–krispis con piedra bruja empezaron a mutar a horribles criaturas semihumanas con la capacidad de hablar y luchar como Jackie Chan. Viven en túneles bajo tierra y están esperando a que lluevan ranas del cielo para hacerse con la Tierra a Medias.

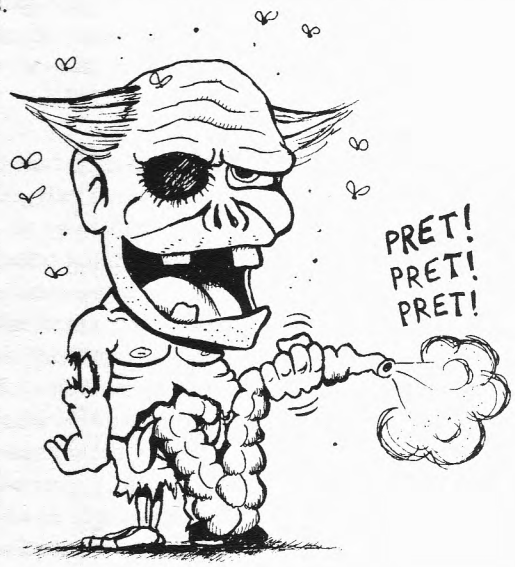
Trolls
Los más tontos de la Tierra a Medias sin duda. Grandes, fuertes y profundamente idiotas. Duermen, comen y cagan. Y a veces babean (esto último lo saben hacer muy bien). Creados por Melkor como burla de los Ents, los trolls fueron hechos a partir de la piedra y, si les da el sol, se vuelven a convertir en la sustancia de la que provienen. Por ello, los trolls viven en cavernas de día y cazan de noche. Hay muchas variantes de trolls como: medio trolls (hace falta estar muy necesitado para chingar con una troll), trolls de río, trolls de las nieves, trolls de juguete, trolls de la suerte, trolebuses...

Tumularios
Son grandes reyes que han sido despertados por las fuerzas de la oscuridad para atormentar a la peña que se acerque a los túmulos. Parecidos a los Nazgûles, suelen llevar las armaduras que lucían cuando estaban vivos y sus ojos se iluminan de color rojo macarra. La única manera real de matar a un tumulario es esparcir bien los restos de su tumba o fumándote sus huesos. Sólo las armas mágicas podrán infligir daño en los tumularios y el daño se consulta en la tabla para criaturas grandes. Causan terror de nivel 5.

Ucornos
Son árboles con vida propia parecidos a los ents, pero no hablan ni cantan. Son más lentos y tienen forma completa de árbol. Suelen tener bastante mala leche cuando se despiertan y sólo obedecen a los ents (que para eso se llaman pastores de árboles).

Uruk–hai
Creados por el maligno Saruman. Son una nueva raza mezclada a partir de un humano y un orco. No se sabe a ciencia cierta si un orco violó a alguna chica en cautividad o fue el propio Saruman quién dejó preñada a una orca. Los rumores dicen que lo segundo. Los uruk–hai tiene un aspecto más humano, aunque siguen siendo igual de feos, aguantan hasta dos días enteros sin dormir y no les molesta el sol gracias a la Kôkaïna que esnifan para desayunar. Son bastante mas listos que sus primos (saben sumar, restar y hacer ecuaciones simples...pero siguen comiendo con las manos). Van siempre "puestos", los muy guarretes.

Vampiros
Érase una vez un pequeño murciélago que fue mordido por un humano... Que nooo, que es broma; je, je, je. Son unos tipos solitarios que les gusta vestir de negro sin necesidad de ser góóóticos. Beben sangre para alimentarse (los coágulos con leche les encanta) y pueden cambiar de forma (en murciélago, en lobo o en teletubbie). Son muy malos, aunque se las dan de que no han roto ni un plato. La luz del sol los mata y no se reflejan en los espejos; tampoco les gustan las cruces ni los ajos y son alérgicos a casi toda la fruta, el polen, los gatos, la comida china, los frutos secos, las athelas, la carne de cerdo, la sangre de orco, las patatas fritas y las sustancias químicas.

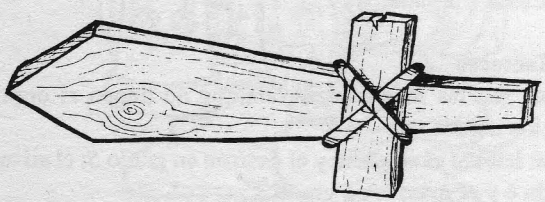


Zombis paletos
Otros muertos vivientes animados mágicamente por algún nigromante. Tienen una gran gusto por los cerebros de los vivos (deben de creer que si comen cerebro se vuelven más inteligentes). Se les llama paletos debido a su manera de vestir y su forma de actuar. Parecen resucitados de un cementerio de pastores: sólo les falta la boina.

CRIATURAS RELATIVAMENTE NORMALES DE LA TIERRA A MEDIAS

Estas criaturas no necesitan mucha explicación, si no conoces algún tipo de animal de esta lista, necesitas volver a la E. G. B. urgentemente. Para más información, coge uno de esos libros que seguramente tienes en la estantería y que tratan sobre animales, que seguro que deben de estar cogiendo polvo, o échale un vistazo a uno de esos programas del National Geographic.

Tipo	*Nivel*	*PV*	*CA*	*BD*	*Ataque*	*Notas*
Alce	4	100	C	35	75 To	–
Antílope	2	90	SA	30	45 To	–
Araña chiquita	0	1	SA	10	10 Co	–
mediana	0	5	SA	5	10 Co	–
peluda	1	10	SA	0	20 Co	–
Ave pequeña	0	5	SA	40	25 Pi	–
grandota	1	30	SA	30	40 Pi	–
Ballena	10	450	C	60	90 To	–
Caballo pequeño	2	90	SA	30	30 To	–
grande	3	140	SA	30	45 To	–
Chinchilla malhumorada	1	15	SA	50	20 Mo	–
Delfín	3	70	SA	40	50 To	–
Dorada con trombosis	1	10	SA	50	10 Mo	–
Felino grandote	3	100	C	35	80 Ga	–
Hámster feroz	1	10	SA	40	15 Mo	–
Jabalí	3	110	C	40	55 Co	–
Lagarto grandullón	2	35	SA	30	45 Pi	–
Lubina mutante con mala leche	3	80	SA	40	60 Mo	–
Murciélago hermosote	2	60	SA	50	50 Mo	–
Ornitorrinco	1	15	SA	20	10 Mo	–
Oso cachondo	3	150	C	30	70 To	–
gigante	7	250	C	40	95 To	–
Perro aing–aing	1	30	SA	20	40 Mo	–
wuf–wuf	2	70	SA	25	50 Mo	–
wof–wof	3	110	C	25	70 Mo	–
Poney	2	65	SA	25	30 To	–
Serpiente comerratones	1	20	SA	30	35 Co	–
comecerdos	2	35	C	20	50 Co	–
Simio	2	100	SA	20	60 Mo	–
Tiburón	3	120	C	30	75 Mo	–
Toro	3	190	SA	30	75 Mo	–
Venado	2	70	SA	25	50 Co	–



RAZAS HABITANTES DE LA TIERRA A MEDIAS

Hue, hue, hue, igual que hay muchas criaturas, también hay un montón de razas humanoides. Aquí viene la descripción de cada raza con sus diferencias y preferencias.

Elfos (*Quendi por culi*)

Los elfos son los más guais y sin la "u" también. Son la primera creación de los Valar, no sé en qué estarían pensando. A diferencia del resto de las razas, ellos son bellos, imberbes, agraciados, no dejan huella, tocan el arpa, tienen un coeficiente intelectual más alto que nadie, el pelo liso, la piel como el culito de un androide y los huevos llenos de amor. Son inmortales en el sentido de la vejez, pero los puedes matar lanzándoles un rollo de papel de 2 toneladas (conozco a uno que se murió así, en serio). También pueden morirse si no les meten un buen churro. Su Valar favorito es Varda, la reinona y travelo de los Valar también llamada "Elbereth" o "Turronera". Son los principales exportadores de turrón y es con lo que están triunfando actualmente: las lembas son un derivado del turrón. Los elfos no duermen, para ellos es demasiado grosero el roncar y por ello han descubierto un nuevo método basado en la meditación durante dos horas sentado encima de una Butterfly Pillow. Pueden ver por la noche y se conocen bien las estrellas del cielo. El sentido del oído y de la visión lo tienen bastante mejor que el resto de las razas. Los elfos fueron los primeros en utilizar un lenguaje especial para hablar entre gays y por ello se llaman así mismos los "*Quendi por culi*": "los parlantes y porculiantes". Hay tres tipos de elfos en la Tierra a Medias: los noldor, los sindar y los silvanos.

Elfos noldor

También llamados "Altos elfos" o "Elfos «profundos»", parece ser que son los más nobles y de los que no te puedes fiar en absoluto para dormir con uno sin tener que levantarte con el culo roto a la mañana siguiente.

Características físicas

Complexión: los más fuertotes de todas las razas de elfos,

aunque siguen teniendo ese *dejà vu* de perder aceite.
Color: suelen tener el pelo oscuro, pero algunos se lo tiñen de rubio. Los ojos suelen ser de color gris.
Aguante: no les gusta llevar mucho peso porque les hace sudar y eso está feo en un elfo. Eso sí, pueden viajar entre 16–20 horas al día para perseguir a un buen macho: tienen suficiente con meditar un par de horas.
Estatura: alrededor de los 2 m.
Ciclo vital: son inmortales, así que esta sección se la pasan por el forro de los cojones (sin vello, por supuesto).
Resistencia: no pillan enfermedades, no les queda nunca una cicatriz fea y tienen un +20 a todos los ataques de frío.
Capacidades especiales: tienen visión nocturna, un oído tres veces superior al del hombre y un bonificador de +20 en *Usar objetos*.
Cultura
Vestidos y adornos: les encanta ir a la última, llevar ropa muy pichí y suelen llevar un pin con los colores del arco iris.
Miedos e incapacidades: son incapaces de no verse guapos en un espejo.
Forma de vida: les encanta formar comunidades de elfos gays y son los que más reivindican el orgullo gay.
Emparejamiento: ¿Todavía no te has enterado? Sólo a los muy raritos les van las chicas, normalmente tienen hijos por confusión. No les gusta mezclarse con otras razas para mantener la sangre pura.
Religión: veneran a Aulë por lo macho que es y a Varda porque se sienten identificados con "ello".

Otros factores
Actitud: son muy nobles, aunque se lo tienen bastante creídos eso de ser una raza superior. Les encanta todo lo que está de moda.
Idioma: hablan el quenya, el sindarin y el oestron en grado 5 y el adunaico en grado 3.
Prejuicios: odian a todas las criaturas intolerantes y a los humanos que no tengan sangre dúnedain (¿estoy percibiendo cierto racismo?).

Elfo silvano

Son los que se recluyeron en los bosques tras las andanzas poco honestas de Melkor y por ello se les llama también "elfos de los bosques".

Características físicas
Complexión: suelen ser bastante delgaditos, si se los compara con un humano.
Color: cabellos dorados con purpurina y ojos grises o con lentillas azules.
Aguante: igual que los elfos noldor.
Estatura: alrededor del 1'80 m.
Ciclo vital: igual que los elfos noldor.
Resistencia: igual que los noldor, pero la resistencia contra el frío es de +10.
Capacidades especiales: tienen visión nocturna.

Cultura
Vestidos y adornos: les encanta ir a lo Robin Hood: todo muy verde, marrón o gris.
Miedos e incapacidades: nada.
Forma de vida: independientes y poco estructurados. Van bastante a su bola en comparación con los noldor. Pero aun así siguen teniendo más cabeza que los humanos.
Emparejamiento: les encanta probar de todo un poquito (la puerta se abre hacia los dos lados). Muchos medio elfos han nacido por su culpa.
Religión: adoran a Oromë y a Varda, para variar.

Otros factores
Actitud: les mola la juerga loca y el despiporre. Cuanta más fiesta, mejor.
Idioma: hablan el sidarin y el bethteur en grado 5; el oestron en grado 4 y el quenya en grado 2.
Prejuicios: bastante racistas también, no les molan los orcos, a los enanos los tienen atragantados y los humanos son de poco fiar.

Elfo sindar

Son las más "alocadas" de todos los elfos. Su ardiente líbido hace que todo el mundo desconfíe de ellos y son tremendos si se juntan unos cuantos. ¡Cuidadín!

Características físicas
Complexión: muy delgaditos ellos y muy "monas".
Color: rubias teñidas con lentillas azules.
Aguante: igual que los elfos noldor.
Estatura: alrededor de 1'90 m.
Ciclo vital: igual que los noldor.
Resistencia: igual que los noldor, pero la resistencia contra el frío es de +15.
Capacidades especiales: también tienen visión nocturna, aunque no les guste mucho cantar; si saben hacer de go–go muy bien y nadie fabrica el turrón mejor que ellos.

Cultura
Vestidos y adornos: les gusta mucho todo lo que tenga plumas y que sea de colorines, aunque la tela sea barata.
Miedos e incapacidades: ninguna.
Forma de vida: son los que más se "abren" al resto del mundo y les gusta compartir su sabiduría con el resto de las razas.
Emparejamiento: ¡Sexo libre! Su lema es: "Mi culo es tu culo y tu culo es mi culo". Todo lo contrario a ser monógamo, vamos.
Religión: adoran a Varda más que nada en el mundo y también a Lessa y a Vána.

Otros factores
Actitud: son las más locazas, aunque no tienen el orgullo gay de los noldor.
Idioma: hablan el sindarin y el oestron en grado 5; el silvano en grado 4 y el quenya en grado 3.

Prejuicios: les gusta todo lo que tenga rabo, aunque preferirían que no fuese de un orco ni de un dragón (por cuestiones higiénicas, más que nada).

Medio elfo (o medio humano, según se mire)
Aunque no lo parezca después de leer las tendencias sexuales de los elfos, también hay medio elfos. Son descendientes de algún elfo violado por alguna hembra en necesidad o por alguna elfa que se ha montado una orgía bien gorda con un montón de humanos cuando la ocasión ha sido propicia. Al llegar a la edad adulta, los medio elfos pueden elegir entre el camino inmortal (pero gay) o el mortal (pero heterosexual).

Características físicas
Complexión: son más robustos que cualquier elfo, pero siguen siendo más delgados que un humano normal.
Color: cabellos negros o castaños y ojos grises.
Aguante: necesitan descansar 4 horas al día.
Estatura: alrededor de los 1'95 m.
Ciclo vital: suelen vivir entre los 250 y 500 años (a no ser que se les haya caído un burro de hormigón de 4 toneladas encima... Conozco un caso).
Resistencia: igual que los noldor, pero el frío lo resisten con un +5.
Capacidades especiales: tienen visión nocturna hasta 150 m siempre que haya estrellas o luna llena. Y, si es en oscuridad completa, pueden ver entre 15 y 30 m.

Cultura
Vestidos y adornos: depende del día en que se levanten.
Miedos e incapacidades: *none*.
Forma de vida: suelen vivir bastante aislados o en refugios.
Emparejamiento: Les gusta probar primero (a ver lo qué pasa) y después deciden entre ser un elfo gay o un mortal heterosexual.
Religión: respetan a todos los Valar por igual.

Otros factores
Actitud: son majetes.
Idioma: hablan el sindarin y el oestron en grado 5 y el quenya en grado 3.
Prejuicios: no les molan los orcos.

Enanos (*Khazad* o "recorretúneles")

Creados por un dios macarra con mucho gusto por el *heavy–metal* y la buena cerveza: Aulë. Para no pervertir a sus creaciones ante los elfos que pululaban por toda la tierra, los escondió durante miles de años bajo las montañas, en túneles. Los enanos se acostumbraron a la poca luz y empezaron a excavar más y más hasta formar ciudadelas gigantescas bajo tierra.

Características físicas
Complexión: recortaditos de talla, con forma de barrilete y fortachones.
Color: cabellos de color castaño o pelirrojo. Todos llevan barba, incluso las hembras.
Aguante: pueden portar grandes cargas durante largos recorridos sin necesidad de recurrir a ninguna hierba potenciadora.
Estatura: entre 120 y 150 cm.
Ciclo vital: 200–400 años.
Resistencia: +30 contra ataques de frío y de calor.
Capacidades especiales: tienen la mejor visión nocturna del mundo mundial, incluso pueden ver en oscuridad absoluta hasta 3 metros.

Cultura
Vestidos y adornos: unas barbas y melenas del copón. Hacen virguerías con su pelo (trenzas, decoloraciones, rastas, crestas...) y suelen llevar ropas bastante pesadas (incluso llevan armadura como ropa normal).
Miedos e incapacidades: suelen tener miedo al agua porque no saben nadar (las armaduras que llevan suelen tener parte a la hora de que se ahogue un enano). Se me olvidaba, algunas hembras se suelen afeitar el mostacho y otras no y son difíciles de distinguir de un enano macho (esto ha llevado muchos disgustos y es una posible causa por la que los enanos se apareen cada vez menos).
Forma de vida: al vivir bajo tierra, sólo hay dos grandes grupos: los mineros y los artesanos. Cultivan bajo tierra buenos hongos ricos en vitaminas y calcio. Los que viven a la intemperie suelen ser fabricantes de cerveza (de calidad superior y de triple fermentación).
Emparejamiento: muy monógamos ellos. Los niños con las niñas y las niñas con los niños.
Religión: creen que cada linaje tiene un espíritu que une a todos del mismo clan. Veneran a sus antepasados por encima de nada y a su creador, Aulë.

Otros factores
Actitud: codiciosos, temperamentales, desconfiados, posesivos y mucho más. Les gusta mucho la guerra (para liberar su estrés por estar todo el día metidos en un agujero). Mantienen su palabra a toda costa y sus tratos hay que respetarlos si no se quiere sufrir la ira de un clan de enanos macarrones con ganas de liberar estrés.
Idioma: hablan el oestron y el khuzdul en grado 5. Algunos enanos han podido ser atraídos por el "lado oscuro" de los

elfos y han podido aprender lenguajes élficos en grado 3.
Prejuicios: desconfían de los elfos y de todo lo que haga magia. Odian a todos los orcos, dragones y seres que tengan colmillos más grandes de lo normal. También odian la cerveza mala.

Umli (*medio enanos*)

Viven en el lejano norte, cerca de los lossoth. Son una raza bizarra que provienen del cruce entre humanos y enanos (me gustaría ver el cruce entre un enano y un elfo, la pregunta del millón: ¿tendría barba?).

Características físicas
Complexión: bastante parecidos a los enanos, pero quizá con más grasa.
Color: pelirrojos con la piel rojiza y los ojos azules para que quede estético.
Aguante: aguantan los climas fríos, pero el calor puede con ellos.
Estatura: entre 120 y 150 cm.
Ciclo vital: entre 100 y 200 años.
Resistencia: +30 contra frío y –15 contra el calor.
Capacidades especiales: duermen 3 horas al día y pueden soportar el doble de carga si la temperatura está por debajo de los 0º C y la mitad si está por encima de los 32º C.

Cultura
Vestidos y adornos: todo hecho con pieles.
Miedos e incapacidades: ahora no se me ocurre ninguna.
Forma de vida: cazadores, recolectores y pescadores; resumiendo: viven de lo que pillan por ahí. Habitan todo tipo de subterráneos y cuevas al estilo enano, pero sin tanto estilo.
Emparejamiento: lo típico: el macho manda a ratos. Monógamos.
Religión: Adoran a Aulë, aunque lo llaman por su nombre de pila: Sergio.

Otros factores
Actitud: como los enanos, aunque bastante pachorras.
Idioma: hablan el umítico en grado 5 y el labba y el oestron en grado 2. algunos pueden llegar a conocer el khuzdul (grado 1).
Prejuicios: odian a los bichos de siempre.

Hobbits (*Kuduk–Escruuk*)

Fueron creados a partir de la caída masiva de pelo cojonero del Vala Irmo debido a una loción extraña de importación y poco fiable. Cada pelo que cayó al suelo se convirtió en un hobbit al instante y a partir de entonces los hay a miles en Hobbitón.

Características físicas
Complexión: son bastante pequeñajos, incluso un enano es más grande. Suelen ser mofletudos y parecer bien alimentados. No llevan zapatos debido a que la planta de los pies la tienen bastante callosa y la parte superior la tienen cubierta por pelo (sudarían mucho con calzado puesto; además, así pueden tener un ecosistema bajo cada uña).
Color: el pelo entre castaño y negro; aunque existen ciertos especímenes que nacen con el pelo anaranjado y con muchas pecas en los mofletes, pero estas aberraciones de la naturaleza no suelen vivir mucho debido a que sus progenitores los suelen ahogar nada más nacer para evitar dar explicaciones.
Aguante: si les das un palo, pueden viajar largas distancias sin cansarse. Si les das una patada, tan lejos como lleguen. Si les das comida, ni te digo.
Estatura: miden entre 90 y 120 cm.
Ciclo vital: entre 90 y 110 años.
Resistencia: tienen cierta resistencia a la magia (+50 contra esencia y +20 contra canalización), resisten el veneno con un +30 y las enfermedades con un +15.
Capacidades especiales: tienen buena reputación como ladrones y son bastante sigilosos. Entienden bastante sobre hierbas fumables.

Cultura
Vestidos y adornos: ropa bastante cómoda a base de lana o lino. Gustan de pantalones que cubren la rodilla y los típicos chalecos de abuelo.
Miedos e incapacidades: No les molan los expedientes X ni los sucesos que ocurren fuera de su entorno.
Forma de vida: Son bastante jipis. Les gusta atiborrarse (6 comidas al día), fumar en pipa, echar unos casquetes y poco más. Les agrada en agujeros bien amueblados dentro de alguna colina, aunque los hay que prefieren la típica casa rústica de toda la vida.
Emparejamiento: follan como conejos y se multiplican como orcos. En un futuro pueden llegar a ser una plaga extendida (a la cual habría que exterminar sin miramientos si no queda más remedio).
Religión: su religión se basa en los fiestorrones que se montan ellos mismos con mucha comida y bebida (digamos que la barriga de un hobbit puede llegar a ser de culto).

Otros factores
Actitud: como he dicho antes, son bastante jipis. Alegres, pacíficos y conservadores. Prefieren una buena fumada en casa a salir al exterior (no son tontos).
Idioma: hablan el oestron en grado 5 y va que chuta.
Prejuicios: suelen hacer tratos con enanos y con humanos y odian a todo tipo de bichos feos.

Hombres

Los segundones tras el nacimiento de los elfos. Los hombres tienen todo lo que los elfos no tienen: mortalidad, barba, son más feos, no tienen visión nocturna... y sin embargo tienen un nosequé que yoquesé. Hay dos grandes razas entre los hombres: los hombres altos y los hombres bajos, también denominados hombres comunes. Los hombres altos son más guais que los comunes debido a que miden los dos metros de altura, son más fuertes, molan mucho y todo esto es debido a su linaje puro y los midiclorianos que llevan en la sangre.

Los hombres comunes, sin embargo, no tienen nada en especial, son muy numerosos y eso es todo lo que deberías de saber.

Beórnida (*Beijabar*)

Vienen del norte, o al menos eso dice mi primo, y están relacionados con los hombres de los bosques. Son pocos en número y se les suele distinguir más como clan que otra cosa. Son bastante independientes.

Características físicas
Complexión: robustos y con una estructura ósea más fuerte. Los hombres son peludos a piñón y las mujeres más de lo mismo. Pesan alrededor de los 110 k.
Color: pelo entre castaño y pelirrojo y, a veces, negro.
Aguante: duermen dos veces cada tres días sin penalización.
Estatura: los hombres 1'90 m y las mujeres 1'70, más o menos.
Ciclo vital: 80–100 años.
Resistencia: nada interesante.
Capacidades especiales: los animales nunca atacarán a un beórnida siempre que éste no les lance piedras.

Cultura
Vestidos y adornos: suelen llevar pieles de huargo, orco u otros bichos con mala leche. Parecen animales, vestidos con este tipo de ropa.
Miedos e incapacidades: evitan zonas civilizadas y zoológicos.
Forma de vida: suelen vivir en familias aisladas y cerca del río Anduin y las Montañas Nubladas. Tienen como compañeros a todo tipo de animales con los cuales entablan conversación (desde escarabajos peloteros hasta burros). Las casas las suelen cuidar sus animales, con lo cual siempre está todo hecho un asco. Son vegetarianos, aunque a veces comen pescado.
Emparejamiento: una vez al año se reúnen en la Carroca en forma de oso para una juerga loca que acaba siempre en orgía. Monógamos a ratos.
Religión: es el "Culto al Oso". Hay un pontífice que ejerce como señor del clan beórnida. Durante las ceremonias suelen adoptar forma de oso para hacer un poco de teatro. Esto se suele hacer en un sitio sagrado y bastante secreto para que puedan "hacer bien el oso" sin que los molesten (de ahí el dicho).

Otros factores
Actitud: son tranquilos, solitarios y bastante generosos. Aunque, si se juntan unos cuantos, son unos fiesteros de mucho cuidado. Como guerreros son muy fieros e incontrolables y unas máquinas de matar si llevan una guindilla en el culo. Cuando están muy cabreados, pueden llegar a transformarse en oso.
Idioma: atliduk, oestron, nahaiduk y waildyth en grado 5.
Prejuicios: Odian a los huargos, orcos... lo de siempre.

Burgués

Estos son todos los que viven en ciudades o pueblos y no trabajan como campesinos. Tienen la sangre tan mezclada que ya no importa mucho de dónde vienen (¿te pensabas que iba a hablar de sociopolítica?).

Características físicas
Complexión: de todos tipos. Aunque lo normal sería unas 80 k.
Color: de todo tipo también, menos pelo verde.
Aguante: normalucho.
Estatura: de todo tipo, aunque predomina la altura de 1'80 m es la media.
Ciclo vital: 65–85 años.
Resistencia: normal.
Capacidades especiales: son extremadamente normales.

Cultura
Vestidos y adornos: todo tipo de ropa, depende del gusto de cada uno.
Miedos e incapacidades: ninguno, aunque pueden llegar a ser supersticiosos.
Forma de vida: suelen ganarse el pan de cualquier manera. Viven en ciudades o en pueblos.
Emparejamiento: cualquier cosa puede ocurrir con un burgués.
Religión: son tan originales que adoran a los Valar.

Otros factores
Actitud: De todo tipo, "pá" variar.
Idioma: oestron en grado 5.
Prejuicios: lo normal, odian a orcos y huargos por igual.

Campesinos

Toda la peña que se dedica en el cultivo de nabos y la crianza de cerdos. Tienen la sangre muy mezclada, al igual que los burgueses.

Características físicas
Complexión: de todos tipos, al igual que los burgueses.
Color: de todos tipos, menos octarino.
Aguante: lo que puedan aguantar.
Estatura: alrededor de 1'75 m.
Ciclo vital: entre 60–80 años, a veces antes si tropiezan en la cima del Monte del Destino.
Resistencia: lo que puedan resistir.
Capacidades especiales: son campesinos, ¿qué quieres!

Cultura
Vestidos y adornos: bastante cazurros, que se note que son campesinos.

Miedos e incapacidades: supersticiosos.
Forma de vida: pasar el resto de sus días entre cagadas de vaca no lo llamaría "forma de vida".
Emparejamiento: monógamos, aunque a veces una oveja también puede ayudar.
Religión: Iluvatar & the Valars, *of course*.

Otros factores
Actitud: tranquilos, tímidos, majarias y a veces cazurros (sobre todo en la parte de Gondor).
Idioma: oestron en grado 5.
Prejuicios: odian a orcos, huargos y ladrones de huertos.

Corsarios

Son los descendientes de los dúnedain que huyeron de Gondor como gallinas tras unas guerras poco importantes. Se ha establecido en Umbar y montan algunas escaramuzas contra los haradrim y los numenoreanos negros.

Características físicas
Complexión: complexión fuerte. Hombres de 110 k y mujeres de 80 k.
Color: piel blanca , ojos grises o azules. Cabellos oscuros.
Aguante: buena. No echan la pota en barco.
Estatura: los hombres suelen medir alrededor de 1'90 m y las mujeres 1'70 m.
Ciclo vital: 95–190 años, si no se han ahogado antes.
Resistencia: normalito.
Capacidades especiales: +25 a guiarse por las estrellas y predecir el tiempo.

Cultura
Vestidos y adornos: les molan las joyas. Ropas con colores dorados, rojos y el púrpura.
Miedos e incapacidades: temen los resfriados y las gripes.
Forma de vida: se lo pasan bomba navegando y tomando el sol en Pûmbar.
Emparejamiento: chico pilla chica. Chica pilla chico.
Religión: adoran a los numenoreanos antepasados y sus ancestros. A los muertos se los entierra con mucha parafernalia (con cerezas en los ojos, nata en el culo, las piernas envueltas con masa de pan, embadurnados en resina y todo esto mientras suenan los timbales a toda leche y todos haciendo el indio drogados hasta las cejas durante una semana).

Otros factores
Actitud: agresivos, macarras, decididos, amargados, los corsarios tienen la actitud de un friki que ha perdido su colección de Dragonball (pero sin echar espuma por la boca).
Idioma: adunaico y oestron en grado 5 y el haradaico en grado 4.
Prejuicios: No paran de montar reyertas contra los haradrim y los numenoreanos negros. Ven a los haradrim como una plaga que no para de ocupar su tierra y odian a todos los nórdicos (rohirrim, beórnidas, hombres del bosque) debido a que no les gusta su aspecto cuando se levantan de la cama.

Dorwinrim (o *dorwinadan*, si te apetece)

Son los que ocupan la parte llamada Dorwinion y el mar Rhûn. Son una mezcla de nórdicos y hombres del este.

Características físicas
Complexión: un poquillo más corpulentos que un humano burgués o campesino. Pesan alrededor de 80 k los hombres y las mujeres unos 55 k.
Color: un poco chinitos. Ojos pequeños, piel amarillenta, pelo liso y oscuro.
Aguante: normal.
Estatura: alrededor de 1'70 m.
Ciclo vital: 60–80 años.
Resistencia: normal y tal.
Capacidades especiales: +30 a las TR contra venenos, +15 en actuar o hablar en público y +10 en remar.

Cultura
Vestidos y adornos: bastante normalitos, con lana, lino y poco más.
Miedos e incapacidades: nada de nada.
Forma de vida: mercaderes y hombres de río, aunque les gusta mucho explorar e ir de turismo. Fabrican el mejor *sake* y las mejores galletas de athelas.
Emparejamiento: absolutamente monógamos.
Religión: usan tótems para venerar a sus héroes y antepasados divinizados. Creen que los héroes influyen sobre su tierra y la defienden religiosamente. Los héroes más famosos son Hao y Hua, uno de piel roja y otro de piel azul, bastante macarras los dos. Cuentan las leyendas que los tótems a veces cobran vida para causar daños de poca importancia.

Otros factores
Actitud: Les encanta el *sake*, contar chistes verdes y las fiestas gordas. Son muy amistosos con los amigos e implacables con los enemigos. Bastante hospitalarios a la hora de montar fiestas caseras.
Idioma: oestron y logathig en grado 5 y el silvano en grado 3.
Prejuicios: tratan bastante bien a los elfos y a los hombres, odian a los huargos y orcos como de costumbre.

Dúnedain

Los dúnedain descienden de los edain, que a su vez descienden de los ain y que a su vez descienden de la gran "N" de Númenor, quienes colonizaron un buen cacho de la Tierra a Medias. Cuando se hundió la isla en la que vivían tan felizmente (hace falta ser muy burro para hundir una isla), se separaron en dos grupos: los númenóreanos negros (los malos) y los dúnedain (los buenecicos). Poseen un cierto tufillo a élfico que no se va ni con una ducha de sosa.

Características físicas
Complexión: altos y grandotes. los hombres pesan alrededor de 110 k y las mujeres 90 k.
Color: piel blanca, cabellos oscuros. Ojos azules, verdes o grises.

Aguante: son machotes.
Estatura: alrededor de 1'90 m.
Ciclo vital: 100–300 años.
Resistencia: ni mucha ni poca.
Capacidades especiales: pasando del tema.

Cultura
Vestidos y adornos: suelen llevar túnicas ligeras (siempre que no haga mucha rasca), les gusta el color blanco sobre fondo oscuro y todo que tenga que ver con las plumas.
Miedos e incapacidades: temen a la muerte porque saben jugar demasiado bien a los barquitos y son conscientes de sus grandes habilidades y posibilidades.
Forma de vida: con mucho confort, suelen vivir en ciudades y pueblos.
Emparejamiento: les encanta aparearse con gente de otra raza, debe de darles morbete. Cada vez quedan menos dúnedain de raza pura.
Religión: adoran a los Valar, para variar.

Otros factores
Actitud: nobles, impacientes, orgullosos y se cabrean con facilidad si les metes un palo en el ojo.
Idioma: adunaico y sindarin en grado 4. el oestron en grado 5 y un poco de quenya en grado 1.
Prejuicios (muchos): corsarios, numenoreanos negros, dunledinos, haradrim, huargos, orcos y klingons.

Dunledinos (*Mongi Zampi*)

También llamados "montañeses". Suelen vivir en las colinas y montañas de la parte oeste del río Anduin. La mayoría se dedica al cultivo de hongos alucinógenos, aunque también hay quien se dedica a la ganadería. Parece que no, pero es un pueblo bastante extendido.

Características físicas
Complexión: una mezcla entre barrilete y fuertote. Los hombres pesan alrededor de 90 k y las mujeres unos 70k.
Color: morenos o pelirrojos.
Aguante: aguantan todo tipo de terreno que tenga que ver con las montañas.
Estatura: 1'75 m es lo normal.
Ciclo vital: entre 50–80 años.
Resistencia: normalillo.
Capacidades especiales: +20 a las habilidades de trepar, acrobacias, actuar y hablar en público.

Cultura
Vestidos y adornos: pieles y telas fuertes. Usan gorros de piel, todo muy jipi.
Miedos e incapacidades: quizá los más supersticiosos de todas las razas. Tienen miedo a la oscuridad y a los balrogs de más de 10 m de altura. De todas maneras, cada uno tiene sus propias supersticiones y cada día se inventan una nueva.
Forma de vida: se pegan todo el día comiendo hongos y cruzando sus especies para conseguir nuevos efectos alucinógenos. Les encanta subir al monte, recolectar hongos, consumirlos y bajar rodando (literalmente).
Emparejamiento: mi compañera es tu compañera y tu compañera es mi compañera. Sexo libre mientras los hongos fluyan con su sangre.
Religión: rituales supersticiosos muy influenciados debido a sus visiones psicotrópicas alucinando por un tubo. Interpretan a los Valar a su manera, y los llaman con nombres bastante ridículos. Cada uno tiene su propia interpretación de la religión.

Otros factores
Actitud: aunque son bastante ensimismados, les encanta hacer "viajes" con más gente. Les chiflan los subidones de risa, ver los colores con más brillo, hacer el indio y ver cómo "respiran las montañas".
Idioma: el dunael y el yêti en grado 5 y el oestron en grado 4.
Prejuicios: Suelen odiar a los rohirrim y a los puñeteros woses. Odian profundamente a los orcos, huargos y los malos viajes (que dan mala suerte).

Haradrim (*Haradan* para los colegas)

También llamados "hombres del sur". Son todos los que viven en la zona debajo de Mordor y Harondor. La tierra se llama Haradwaith, una zona bastante árida y taco grande. La mayoría vive en la costa, que se está muy bien y hay mucha marcha.

Características físicas
Complexión: suelen ser pequeñajos y nervudos. Pesan alrededor de los 65 k. Aunque los que vienen del sur son más altos en comparación y llegan a alcanzar los 90k.
Color: piel oscura, algunos son negros. La mayoría lleva barba.
Aguante: caminan bien sobre la arena. Aguantan bien el calor y no necesitan mucho agua.
Estatura: 1'65 m es lo normal, aunque hay tribus que alcanzan los 2 m.
Ciclo vital: los del norte entre 80 y 100 años y los del sur entre 40 y 60 años.
Resistencia: +10 contra ataques de calor y –10 contra los de frío.
Capacidades especiales: aguantan bien la luz muy resplandeciente, cosa que podría cegar a cualquier otro pueblo.

Cultura
Vestidos y adornos: el blanco es su color favorito, aunque lo combinan con el púrpura o el rojo. El dorado también les va un rato.
Miedos e incapacidades: temen a los dragones grandes y peligrosos (como todos).
Forma de vida: les encanta hacer largos viajes por el mar en pateras y ocupar otras tierras (como Pûmbar). Son buenos jinetes y les gusta todo tipo de comida. Hay un fuerte machismo en la población.

Emparejamiento: los que tienen suficiente dinero y suerte pueden llegar a tener 7 mujeres (una para cada día de la semana). El hombre manda en casa.
Religión: sólo veneran a Iluvatar, pero con mucho fanatismo, tienen leyes muy estrictas. No comen carne de cerdo porque creen que sus pezuñas tienen un enlace cósmico con Iluvatar. Practican el Ramalán, un rito que consiste en comer una caja de polvorones durante un periodo de 3 meses y sólo cuando se pone el sol.

Otros factores
Actitud: orgullosos, honorables y fanáticos. No valoran mucho la vida, con lo cual se convierten en fieros guerreros.
Idioma: haradaico, oestron y apisaico en grado 5.
Prejuicios: suelen odiar a los elfos porque no llevan barba, a los enanos porque llevan la barba demasiado larga. Del resto de la humanidad suelen desconfiar bastante.

Hombres del este (orientales)

Son todos los pueblos que viven en la zona del este de la Tierra a Medias. Suelen invadir otros territorios en busca de nuevos asentamientos y riquezas. Hay dos grandes grupos, los balchoth y los auriags, aunque físicamente son iguales.

Características físicas
Complexión: ágiles y no muy gordos. Los hombres pesan unos 70 k y las mujeres unos 50 k.
Color: medio amarillos, medio morenos (parece que lleven mugre de 20 años, pero no es así).
Aguante: normal, pero aguantan sobre caballos y carretas durante largos períodos de tiempo sin decir ni "mu".
Estatura: Los hombres miden cerca de 1'65 m y las mujeres 1'50 m.
Ciclo vital: 40 a 65 años.
Resistencia: normal.
Capacidades especiales: jinetes expertos, pueden montar cualquier bicho. +10 a luchar montados y +20 a la hora de adiestrar, apaciguar o trabar amistad con un caballo.

Cultura
Vestidos y adornos: pantalones de cuero, capas de lino con colorines, túnicas, gorros de piel con orejeras... Algunos se pintan el rostro y el torso con dibujos manga (por ejemplo, el gatobus de *Mi vecino Totoro*).
Miedos e incapacidades: las tormentas y la oscuridad no les agradan mucho.
Forma de vida: son nómadas que viven en carromatos y se van trasladando de vez en cuando (en el momento que ya no tienen nada para comer). Son guerreros y llevan los carros preparados para la guerra (al estilo *Mad Max*).
Emparejamiento: a los hombres les mola tener más de una mujer, así que si se lo pueden permitir...
Religión: rituales supersticiosos, la mayoría adoran a Melkor y al Lado Oscuro.

Otros factores
Actitud: no les importa la muerte en combate. Son fríos y decididos.
Idioma: logathig en grado 5 y el oestron chapurreado en grado 2.
Prejuicios: no respetan a ninguna raza que no sea la suya. Odian principalmente a los dúnedain.

Hombres de los bosques

Son hombres del norte que han vivido demasiado tiempo en el Bosque Negro. Viven en los árboles o debajo de ellos. Se suelen agrupar por clanes.

Características físicas
Complexión: normal, rasgos marcados.
Color: piel blanca, rubios con ojos verdes o azules.
Aguante: normal.
Estatura: los hombres alrededor de 1'80 m y las mujeres 1'65 m.
Ciclo vital: 45–85 años.
Resistencia: normal (se cansan si un oso los persigue durante 6 horas).
Capacidades especiales: +20 a la hora de trepar o realizar acrobacias. +10 a forrajear.

Cultura
Vestidos y adornos: llevan todo tipo de ropa gruesa, pantalones, túnicas, chalecos...
Miedos e incapacidades: nada interesante.
Forma de vida: bastante independientes, no tienen una estructura política. Viven de la caza y de la recolecta. Se relacionan con los elfos y los beórnidas, poco más.
Emparejamiento: monógamos. No les atraen las experiencias sexuales compartidas.
Religión: es un culto bastante personal. Las mujeres hacen de chamanes y se encargan de llevar a cabo las ceremonias. El Vala Oromë es el más apreciado.

Otros factores
Actitud: solitarios, independientes, tranquilonchos.
Idioma: nahaiduk en grado 5 y el oestron y el sindarin en grado 2.
Prejuicios: odian a las arañas gigantes, orcos, huargos, trolls y todo lo que salga de Dol Guldur.

Lossoth (*Lossadan* en singular)

Los lossoth viven en la zona norte de la Tierra a Medias rozando con las Tierras Impertinentes. A veces se los llama hombres de las nieves.

Características físicas
Complexión: rechonchos, robustos y con gran musculatura. Poseen grandes manos y pies y meten unas yoyas que lo flipas. Los hombres pesan unos 90 k y las mujeres unos 70 k.
Color: piel blanca, pelo rubio y ojos azul claro.

Aguante: son muy resistentes y aguantan lo que les echen.
Estatura: los hombres miden alrededor de 1'60 m y las mujeres cerca de 1'50 m.
Ciclo vital: 75 a 90 años.
Resistencia: +20 contra ataques de frío y –20 contra ataques de calor.
Capacidades especiales: tienen el sentido del olfato y la percepción muy desarrollados. Pueden oler el rastro de un bocadillo de jamón a 300 m de distancia con el viento de cara y a 30 m con el viento de espalda. +10 a la *percepción*.

Cultura
Vestidos y adornos: pieles de bichos marinos y cuero recio. Todos llevan capuchas cónicas de colores brillantes (menos el Birras, que dice que es una mariconada).
Miedos e incapacidades: suelen temer a la oscuridad.
Forma de vida: son nómadas, cazadores y recolectores. Trabajan principalmente la piedra y los huesos. A veces se agrupan en bandas y suelen llevar animales consigo (caballos peludos, perros de trineo, pingüinos ortopédicos...).
Emparejamiento: monógamos.
Religión: adoran a los espíritus de la naturaleza y se inventan formas haciendo tótems para cada uno.

Otros factores
Actitud: tranquilos, generosos, pausados, tímidos... (menos el Birras).
Idioma: labba en grado 5 y el oestron y sindarin en grado 2.
Prejuicios: odian todo tipo de bicho que sea más feo que ellos.

Numenoreanos negros

Realmente son dúnedain, pero como tiraron hacia el lado oscuro, fueron destruidos por causas obvias y hundidos con la isla Númenor. Pero unos cuantos sobrevivieron a la hecatombe y se pusieron manos a la obra para reproducirse como conejos y poder seguir conservando su estirpe de traidores. Tras muchos años, siguen siendo fieles a sus principios.

Características físicas
Complexión: fuertotes, imponentes con rasgos chungos. Los hombres pesan unos 110 k, las mujeres unos 75 k.
Color: piel morena y cabellos negros. Ojos grises de mal rollo.
Aguante: por encima de la media.
Estatura: los hombres miden 1'90 m y las mujeres 1'70 m, más o menos.
Ciclo vital: 90–175 años.
Resistencia: normal.
Capacidades especiales: +25 a navegar, +10 a la BO y –10 a la BD.

Cultura
Vestidos y adornos: les mola el negro y el oro. Usan un yelmo de escamas negro y con cresta llamado *karma* para seguir con la tradición.
Miedos e incapacidades: temen a la muerte, pero no cuando luchan. Creen que el resto de la peña no lucha tan bien como ellos (me pregunto qué pasaría si tuviesen que enfrentarse contra una horda de trolls enloquecidos y bien cabreados).
Forma de vida: en general son bastante guerreros. Tienen una cultura militar y bien organizada. Son muy estrictos en todo lo que esto implica. En nuestro mundo se les llamaría dictadores o nazis, más o menos. Construyen buenos barcos.
Emparejamiento: monógamos y cuantos más hijos, mejor (todo por la raza).
Religión: como les preocupa la muerte, la religión gira alrededor de ésta. Creen en el más allá y por ello momifican a los muertos. Veneran a sus propios héroes (vivos o muertos). Los pocos que veneran a los Valar prefieren a Tulkas, que es el macarra del grupo.

Otros factores
Actitud: orgullosos a más no poder, temerarios y altivos. Creen que su raza es superior y que serán ellos los que deben dominar la Tierra a Medias. Por ello son unos macarras de cuidado y no dejan escapar una sola pelea.
Idioma: hablan el adunaico puro en grado 5 para conservar sus orígenes y mantener la tradición. también hablan el oestron y el haradaico en grado 5.
Prejuicios: odian a todos los que no son de su raza, en particular a los dúnedain y todos los elfos.

Rohîr (plural *Rohîrrim*)

Los rubiales amos de los caballos de Rohan. Se establecieron en Rohan hace mucho tiempo por petición del Senescal de Gondor para hacer el trabajo sucio de proteger la zona de una avalancha de inmigrantes ilegales.

Características físicas
Complexión: desde media hasta fuerte casi robusta. Los hombres pesan unos 95 k y las mujeres unos 65 k.
Color: rubios, de piel clara y ojos azules. Con el corte de pelo típico alemán de los años 80. Mostacho opcional.
Aguante: normal, aunque pueden cabalgar hasta que la montura no aguante más, dormir incluso montados, maceran la carne bajo sus asientos y suelen comer bocadillos (de hecho, ellos inventaron los perritos calientes).
Estatura: los hombres miden alrededor de 1'90 m y las mujeres de 1'60 m.
Ciclo vital: 60–85 años.
Resistencia: normal.
Capacidades especiales: +20 a la BO cuando luchan a caballo.

Cultura
Vestidos y adornos: camisas, pantalones... lo normal. Los guerreros llevan cota de malla y un escudo muy chulo con el símbolo de un caballo blanco (pantone blanco nuclear) con el fondo verde (pantone 347 CVC).
Miedos e incapacidades: tienen un miedo horroroso a cualquier forma primigenia y pierden salud mental a chorros.
Forma de vida: criadores de caballos. Se pegan media vida

montados en caballo, incluso hay algunos que empiezan a hablarles a sus caballos como si fuesen personas. Les encanta beber cerveza con salchichas y mucha mostaza. Son grandes cazadores y pescadores. La mitad de su población sufre de alcoholismo.
Emparejamiento: son monógamos.
Religión: adoran a los Valar y celebran rituales por la fertilidad y la buena vida pillando cogorzas descomunales.

Otros factores
Actitud: resistentes, directos, ruidosos y, dentro de lo que cabe, bastante organizados.
Idioma: rohírrico y oestron en grado 5. el dunael en grado 1.
Prejuicios: odian a todo el que no sepa apreciar una buena cerveza, a los dunledinos porque están pilladísimos y a los woses, por su manera de fruncir el ceño, les suelen dar caza para pasar el rato. También odian a cualquier criatura que salga de Isengard o de Mordor.

Variag

Son los que viven en la región de Khand. Están bastante influenciados por Mordor y algunos se parecen a los haradrim. Son bastante brutos y llevan una forma de vida medio nómada.

Características físicas
Complexión: normal. Los hombres pesan unos 80 k y las mujeres unos 60.
Color: piel negra o muy morena. Cabellos lisos y negros, el mismo color que sus ojos.
Aguante: a caballo pueden recorrer largas distancias, a pata es más jodido.
Estatura: normal. Los hombres miden como promedio 1'70 m y las mujeres 1'60 m.
Ciclo vital: 50–70 años.
Resistencia: normal.
Capacidades especiales: jinetes bastante competentes, +10 a la BO cuando luchan montados.

Cultura
Vestidos y adornos: prefieren el negro y el rojo. Les encanta todo tipo de adornos con huesos y raspas de sardinas.
Miedos e incapacidades: ninguna.
Forma de vida: llevan una vida bastante estresada, pues guerrean todo el día. Otros se dedican a robar el ganado de sus vecinos. Es decir, son políticamente incorrectos.
Emparejamiento: las mujeres se emparejan con más de uno (o los hombres se emparejan con más de una), no existe matrimonio como tal.
Religión: realizan ceremonias nocturnas con mucha parafernalia (huesos, sangre, sacrificios, meneo de tetas...), adoran al Lado Oscuro, que no es más que Sauron o Melkor. Los rituales los dirigen las sacerdotisas.

Otros factores
Actitud: locos, seguros de sí mismos, temerarios, impulsivos, ceñudos... vamos, lo peor.
Idioma: varadja en grado 5, el haradaico en grado 3 y el oestron en grado 2.
Prejuicios: odian a todas las razas que existen, sobre todo las humanas. Incluso entre ellos a veces se llevan mal.

Woses

Son los amos del bosque. Son pequeños y muy feos, pero gracias a sus habilidades guerreras se han defendido bastante bien de los hombres y los elfos que los consideran como abortos que hay que aniquilar. También se les llama hombres púkel o púkael, los orcos les tienen pánico debido a que son más feos que ellos.

Características físicas
Complexión: constituyen la raza que más difiere del resto de la humanidad. Son pequeños, rechonchos, cabezones, paticortos, cejas abultadas, ojos hundidos, no tienen pelo en las cejas ni barba... Una verdadera ricura para adoptar.
Color: piel rojiza, pelo y ojos negros. Parece que de lejos no tengan ojos, debido a que los tienen muy profundos. Nunca se sabe hacia dónde miran.
Aguante: normal.
Estatura: entre 1'20 y 1'50 m.
Ciclo vital: 30–50 años.
Resistencia: normal.
Capacidades especiales: se me olvidaba, las narices las tienen muy gordas, debido a esto tienen un +25 al rastreo y un +15 a forrajear, tienen el olfato más sensible que ningún humano. Tienen visión nocturna y pueden ver en plena oscuridad hasta 300 m. Pueden permanecer días y días sin moverse de un sitio (siempre que estén sentados, "porsupues"), les encanta perder el tiempo de esta manera.

Cultura
Vestidos y adornos: suelen llevar coletas trenzadas. En vez de ropa, prefieren pintarse la piel con símbolos tribales. Lo único que llevan son un taparrabos y los más delicados usan calzado.
Miedos e incapacidades: no les gustan ni las ciudades ni los pueblos.
Forma de vida: son vegetarianos y se dedican a recolectar todo lo que da el bosque, aunque no comen mucho. Sólo los elfos y los ents saben tallar la madera mejor que ellos. Suelen emplear mucho tiempo tallando grandes esculturas, las llaman "guardianes" (*Púkelmen*) y las colocan en diversos puntos estratégicos. Estas estatuas son mágicas. Para los woses son una especie de gólem familiar que comunican al wose todo lo que ve. Algunas tienen tanto poder que pueden incluso moverse, los orcos se hacen cacas cuando las ven. Eso sí, todo el daño que reciba un guardián, lo recibirá su escultor. Estos guardianes sirven, en definitiva, a los woses para proteger su territorio.
Emparejamiento: monógamos, tienen pocos hijos (normal si son tan feos).
Religión: adoran a Yavanna la que más. Suelen rodear los lugares sagrados de ésta con guardianes. Reverencian la naturaleza y la respetan.

Otros factores

Actitud: suelen huir del resto de civilizaciones. Debido a que son tan feos, a poca gente les caen en gracia. Tan solo una minoría ha llegado a conocerlos en profundidad. Cuando esto ocurre, se sorprenden de los ataques de risa de asno que tienen los woses. Les encantan los chistes buenos y pueden llegar a sufrir ataques de risa de hasta dos horas. Son este tipo de cosas que si lo has experimentado una vez, jamás podrás borrártelo de la cabeza. Por lo común suelen tener el ceño fruncido y cara de pocos amigos.

Idioma: pukael en grado 5, oestron y dunael en grado 2. Usan un sistema pictográfico como escritura.

Prejuicios: orcos, huargos... y los rohirrim, debido a que les encanta practicar "la caza del wose".

PENE–JOTAS IMPORTANTES

Aragorn "Trancos"

Aragorn hijo de Arathorn, el futuro rey más cazurro de la historia de Gondor y el chorrocientos heredero de Isildur. Hábil en romper ladrillos con la cabeza y buen bebedor de "vinicos". Su espada Andúril fue forjada otra vez gracias a una nueva aleación de metal barato y cinta aislante del "todo a 100". Futuro esposo de Arwen, hija de Elrond, el mote de "Trancos" se lo dio ésta en el momento de ver su tranca. Aragorn pasa de vez en cuando por Rivendel para echar un casquete rápido, descargar su "amor" e irse de nuevo de correrías en búsqueda de aventuras majaras. Se dedica a vagar por ahí con el mote de Trancos y su bota de vino.

Poderes especiales: 324 PP. Conoce todas las listas de montaraz y todas las listas abiertas de canalización.

Andúril

–+50 a la BO.

–Exterminadora de orcos y de no muertos con un +20 al crítico.

Cachirulo mágico

–Multiplicador de sortilegios x4.

–Si se pone en la cabeza, actúa como un yelmo.

Bota de vino

–Puede contener hasta 3 litros.

–No pesa.

–La bebida siempre está fresca.

Arwen

Hija de Elrond. Renunció a su vida de inmortal a cambio de la tranca de Trancos (más vale vivir un pocos años y a gustete que toda una vida rodeada de elfos gays). Está bien buena y a muchos orcos les gustaría pasársela por la entrepierna (aunque solo fuese frotándose con una pierna suya). Bastante ninfómana debido a las pocas visitas de Aragorn, se tiene que conformar con su almohada o con algún viajero incauto que va de paso por Rivendel.

Poderes especiales: 45 PP. Conoce todas las listas de bardo hasta nivel 10.

Corona

–Actúa como un yelmo.

–Ignora un 50% de críticos en la cabeza.

Bela Casposi

Un vampiro bastante anticuado y chapado a la vieja que no conoce la palabra "gay". Fue transformado por los Fuzztoons durante un encuentro en el cementerio donde vivía y se convirtió en pasto para elfos. Es el típico vampiro que usa gomina para echarse el pelo hacia atrás, sólo muerde a las chicas, usa capa negra con el forro rojo y le gusta ser "glamouroso" con todo el mundo. Su único fallo es la ignorancia de las nuevas tendencias porque no suele abandonar el cementerio. En el fondo, es bastante inocente y se lo traga todo (tras conocer a los elfos de Lórien ha "tragado" bastante más). Posee todos los defectos y virtudes de un vampiro clásico (ajos, cruces, espejos, bla, bla, bla...).

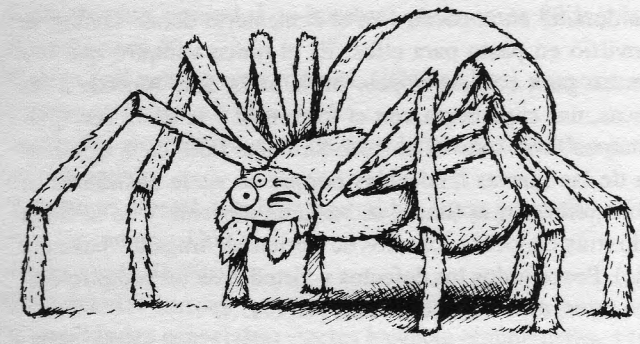
Poderes especiales: puede transformarse en murciélago a voluntad.

Beorn

Como su mismo nombre indica, es el jefe de los beórnidas. Puede transformarse en un oso gigantesco si se cabrea mucho, sobre todo si hay orcos o huargos cerca. Pero tiene la mala pata de que su culo atrae la mayoría de flechas disparadas por Verónica. Todavía no se sabe muy bien el porqué de esta terrible maldición, pero en algún número ya se revelará el secreto. Por suerte, Beorn lo lleva bastante bien y de momento consigue sentarse si va con un poco de cuidado. Suele cobrar tasas bastante altas a toda la gente que intenta cruzar el río Anduin.

Poderes especiales: 420 PP. Posee todas las listas de canalización abiertas y de montaraz.

Ella Lasaña
Tiene su pequeño nido en la parte sur del Bosque Negro. Se encontró con los Fuzztoons cuando iban de camino a Dol Guldur y les ayudó a escapar, junto a Txus, de las garras de los Gwar. Ella les mostró el camino más idóneo para no morir en el intento. No es malvada pero sí que es bastante susceptible y puede hablar un poco en oestron.

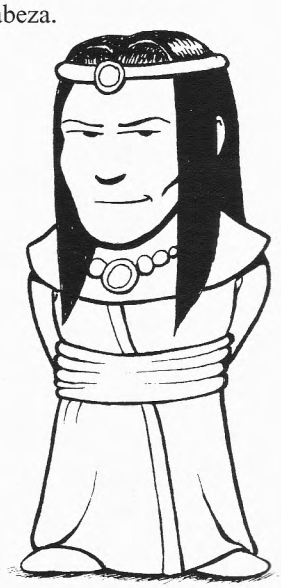


Tomasín "El Friki"
Gran pupilo y zelote de Ricardus Borriqueirus. Sus padres intentaron ahogarlo cuando era pequeño, lástima que flotase por la cantidad de grasa y espinillas que tiene. Gracias a los Valar, Ricardus se lo llevó como sirviente y sus padres celebraron ese día como nunca, invitando a todo el pueblo a una gran fiesta de la que siempre se acordarían. Es una mole de grasa con un cabezón extremadamente desproporcionado y una frente atiborrada de granos, las gafas que usa son casi de proporciones tan astronómicas como su culo. Tomasín tiene una gran admiración por Ricardus y hará todo lo que éste le pida (aunque sea tirarse desde el Monte del Destino). Tiene un títere con forma de pescado empanado y suele comunicarse con Ricardus a través del títere. Lleva dos tablas de madera colgando con un propósito bastante incierto. Es muy probable que tenga el culo más grande de la Tierra a Medias (incluso más que el de un troll). Todo el mundo le llama "friki".

Elrond
En un futuro ha pensado en hacerse actor de películas *cyberpunk*, pero de momento quiere disfrutar de su chalet en Rivendel y cuidar de su hija Arwen para que no "se meta" en líos. Elrond junto a su hermano, Elros, fue el primer medio elfo con crisis de identidad de la Tierra a Medias. Luchó junto a Isildur contra Sauron y tras la gran batalla se construyó una casa llamada Imladris cerca del río Bruinen con el botín que obtuvo del saqueo a los muertos. En un huevo Kinder le salió el anillo de aire "Vilya", el más poderoso de los tres anillos élficos. Finalmente ha decidido convertirse en un elfo inmortal.

Poderes especiales: 2 340 PP. Conoce todas las listas de canalización.

Espada Helkalulinilifulindalë
–+50 a la BO
–Brilla si hay orcos cerca (300 m)
–Inflige un crítico adicional de frío del mismo nivel.
–Nunca comete pifias.
– Es muy guay.
Corona
–Funciona como un yelmo.
–Ignora un 50% de críticos en la cabeza.
–Evita los dolores de tarro.



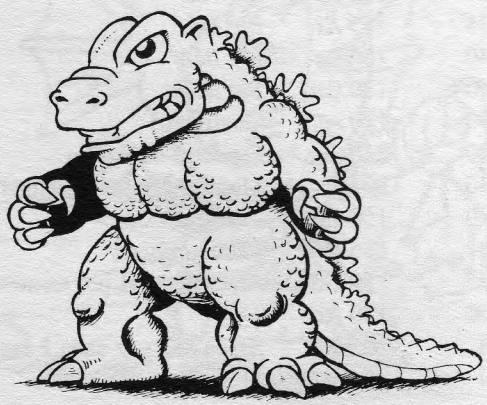
Ezpezial K
Súbdito del caudillo orco Gran Pizto. Hace todo lo que le manden siempre que no sea muy humillante. Es el portaestandarte del clan debido a que es tan tonto que no sabe usar ni siquiera un arma.

Gandalf (Gandulfo para los amigotes porreros)
Uno de los cinco Maia enviados para destruir a Sauron. Su afición por las hierbas lo ha trastornado un poco y se ha convertido en un viejo yonqui bastante quemado de la vida. Pero es el único junto a Radagast que intenta hacer algo por el pueblo libre. También es un gran mago: Sabe iluminar su bastón y quemar piñas.

Poderes especiales: 945 PP. Conoce todas las listas de esencia y de mago (aunque apenas las use).

Bastón
–Multiplicador de sortilegios x9.

Gnauf, Gnufen & Gnofin (los trolls)
Son los tres trolls de las cavernas tontos del culo que viven en el Bosque de los Trolls. No tienen nada en especial respecto a los demás trolls: son igual de brutos, igual de gordos e igual de idiotas.



Godzilla
El indiscutible rey de los monstruos. Gracias a unas pruebas de magia negra bajo el mar Nurnen de Mordor, un pequeño lagarto mutó tras miles de años de radiación mágica. El paradero de Godzilla es desconocido, pero siempre se hace notar cuando llega la ocasión.

Gollum
Hace mucho tiempo Gollum era un pequeño hobbit llamado Smeagol, pero debido a la masiva ingestión de hierbas laxantes y pescado crudo, se ha transformado en un pequeño ser delgaducho y negruzco con muy mala uva. Por aquel entonces tenía un anillo bastante majete que le gustaba mucho, siempre lo llamaba "mi tesssoro", "mi cariñito", "mi cuchi–cuchi" y otras horteradas. Lamentablemente lo perdió en un concurso televisivo de acertijos y ahora se dedica a buscarlo por toda la Tierra a Medias el muy pedorro.

Gran Pizto
El gran caudillo de la zona norte de Mordor y jefe del clan N'Fetazz. Tiene la habilidad de ser medio inteligente, lo cual es bastante admirable en un orco, incluso asombroso. Posee grandes dotes para hechicería, aunque sus métodos son bastante poco ortodoxos (lee el futuro escachando dos cabezas de hobbit y mirando cómo les sale la masa encefálica, lanza grandes bolas de fuego con mierda de troll y otras cosas al estilo). Tras el encuentro con los Fuzztoons, Gran Pizto intenta acabar con ellos, puesto que constituyen un peligro potencial para Mordor debido a que no son guerreros convencionales (sólo quieren subir de nivel y conseguir objetos mágicos a toda costa, vamos, de la peor calaña). Lleva como atuendo una gran piel de oso semiviva (o semimuerta, según se mire) que moquea constantemente.

Almorrhûn
–Arco de Gran Pizto, las cuerdas están hechas con los pelos del culo de un troll.
–+20 a la BO.
–Vale también como arma a dos manos al llevar dos cuchillas.
Flechas de Gran Pizto
–Las puntas de las flechas están hechas con las uñas de los pies del propio orco.
–Dan un +20 a la BO

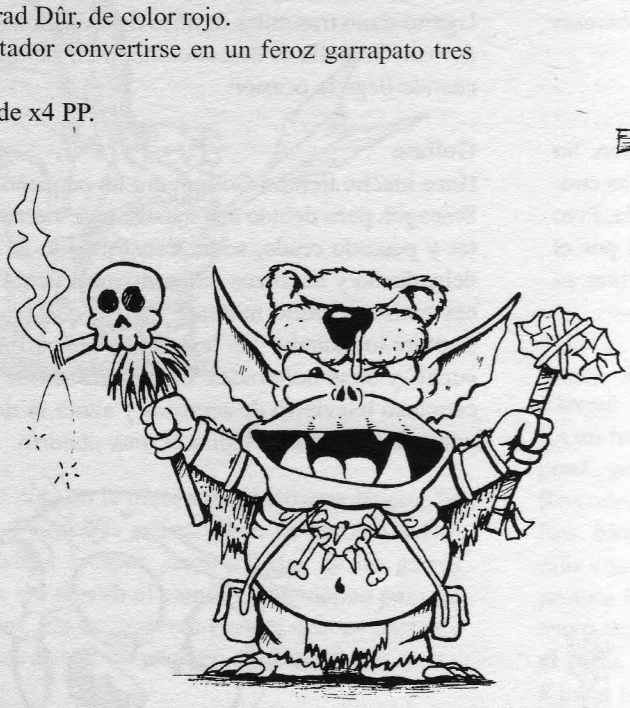
–Si no se consigue superar una TR de nivel 2, la herida se infecta y se lucha con un –10 hasta que se cure la herida.

Anillo Ñam–Ñam

–Forjado en Barad Dûr, de color rojo.

–Permite al portador convertirse en un feroz garrapato tres veces al día.

–Multiplicador de x4 PP.



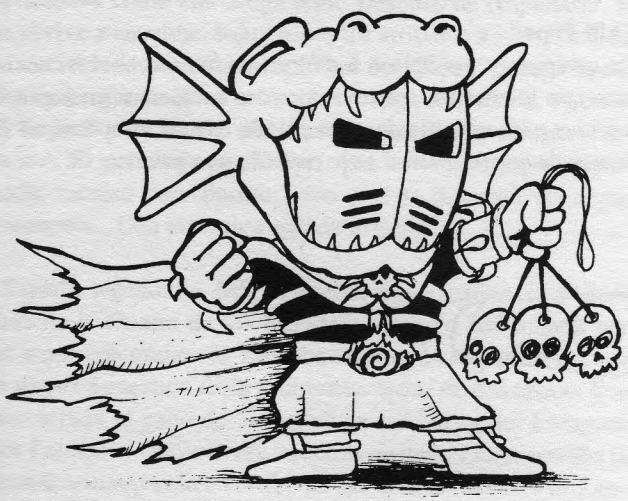
Nombre	*Nivel*	*PV*	*CA*	*BD*	*Ataque*	*Notas*
Aragorn	27	180	SA	60	185 Ar	Montaraz
Arwen	15	90	CE	95	160 Ar	Bardo
Bela Casposi	20	180	SA	70	120 Ga	–
Beorn	28	165	SA	30	170 Ar	Montaraz
Tomasín	5	80	C	0	50 Ar	Es gordo
Elrond	65	230	CO	140	260 Ar	Bardo/guerrero/animista
Ella Lasaña	18	160	CE	40	75 Mo	–
Ezpecial K	3	35	C	0	–25	Estúpido a más no poder
Gandalf	50	300	CO	150	220 Ar	Mago/yonqui
Gnauf	13	200	CE	35	160 Ga	Tonto perdido
Gnufen	13	200	CE	35	160 Ga	Perdido tonto
Gnofin	13	200	CE	35	160 Ga	Tondido perto
Godzilla	350	980	CO	50	500 Ap	Causa terror de nivel 20
Gollum	15	130	SA	60	125 Ga	Explorador/ladrón
Gran Pizto	16	155	CE	50	120 Pro	Caudillo del clan N'Fetazz
Oderus Urungus	25	200	CO	40	180 Ar	*Big boss*
Beefcake el Grande	15	130	CO	30	150 Ar	*Big bass*
Bälsäc, "mandíbula de acero"	18	150	CO	35	165 Ar	*Big buzz*
Slymenstra Hymen	17	130	CM	40	150 Ar	*Big Ben*
Scroda Moon	14	120	C	40	120 Ga	*Big Bong*
Hassan	20	170	C	90	120	Guerrero
Khamûl	50	240	CO	90	210 Ar	Espectro del anillo
Klin Klon Klan	12	110	SA	30	90 Ar	Magíster de los poseídos
Klonchaz	15	150	CO	50	150 Ar	–
Miguel Pepin	40	180	CE	90	185 Ar	Maia/animista
Pustulín	20	170	CE	55	180 Ga	Ataca 2 veces por turno
Ricardus	15	120	CM	50	130 Ar	–
Rufus	8	100	C	0	30 Mo	Ataca una vez cada 2 asaltos
Xhili Pepa	2	50	SA	0	45 Ar	Merece morir pateado

GWAR

Una banda de caóticos que vienen de las Tierras Impertinentes con ganas de camorra y violar vacas. Son bastante rudos y tienen sus grotescas armaduras pegadas a la piel debido a una gran acumulación de roña que se ha convertido en superpegamento. Les encanta comer todo tipo de carne cruda (si es de una chica, mejor), aunque tampoco hacen ascos a las lentejas de la abuela. Son enemigos de todo el mundo, dos de cada tres palabras que emplean son tacos y siempre actúan por su cuenta.

Hassan

Su país natal es Harad y es un guerrero–paladín que lucha por causas honorables y de buenos propósitos. También se le podría llamar "guerrero Valar" debido a que su gran objetivo es rendir honor a los dioses luchando. Por culpa de su código del honor (una sarta de valores auto impuestos por el mismo que no se sabe muy bien para que sirven), quedó en deuda con los Fuzztoons por haberle salvado la vida. Ahora no los puede abandonar hasta que les devuelva el favor y les salve la vida. Tiene una pinta bastante exótica y pintoresca y lleva una gema en la cabeza con un balrog atado, pero esto no lo sabe. Es bastante vago a la hora de andar y prefiere ir montado a caballo.



Khamûl el Oriental

Uno de los nueve. El segundo más importante tras el Rey Brujo. Viene del lejano oriente y lleva viviendo como espectro desde hace tanto tiempo que ni se sabe; aun así todavía no ha aprendido a hablar sin el acento de oriental. En su vida como mortal llegó a pesar más de 150 k, pero esto ya no le preocupa debido a que ahora es un espectro. Tiene alergia al turrón y no le gusta el agua. Es un terrible enemigo siempre que no saque una pifia.

Poderes especiales: 150 PP. Conoce todas las listas de canalización abiertas y de montaraz.

Boleadoras macarras con forma de cráneo

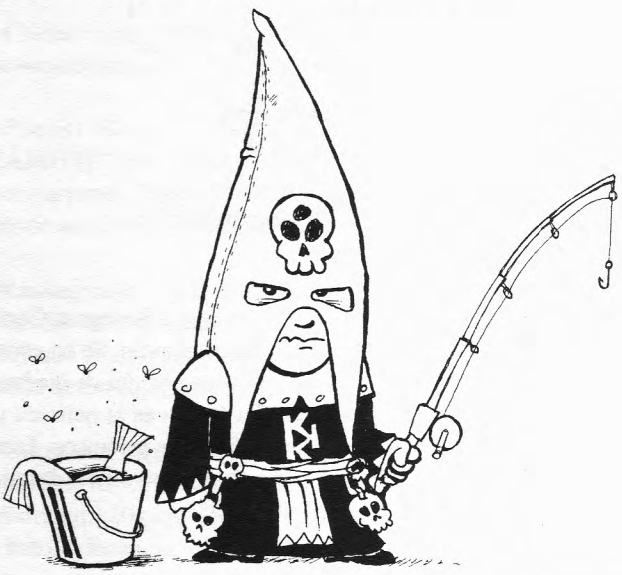
–Exterminadoras de elfos

–Añaden un crítico de aplastamiento de igual valor al obtenido.

–+40 a la BO.

–Pueden girar esquinas.

–Lamentablemente, es fácil hacer una pifia.



Klin Klon Klan

Es el Magíster de la banda de los poseídos. Como persona, deja mucho que desear (más que nada por lo plasta que es), incluso el Señor del Pozo (Lou C. Fer), a quien Klin Klon Klan adora, empieza a tenerle manía. El culto de los poseídos es bastante pequeño de momento, pero empieza a extenderse rápidamente gracias a una publicidad engañosa dirigida a un público infantil y friki. Klin Klon Klan tan solo posee una pequeña marca del caos como mutación (lleva un tatuaje horroroso del Fary en el pecho que causa terror de nivel 8) y por eso no para de pedir favores al señor del pozo, a ver si obtiene nuevas mutaciones de las que fardar.

Poderes especiales: 96 PP. Conoce todas las listas abiertas de canalización y de animista.

Amuleto del caos

–Multiplicador de sortilegios x4.

Klonchaz
Un orco que también destaca por su inteligencia, aunque no tanto como Gran Pizto (por ejemplo, no puede masticar comida y realizar otra acción a la vez, requiere demasiada concentración). Es la mano derecha de Gran Pizto y suele ejecutar todas sus órdenes. Lo llaman Klonchaz por el tipo de armadura que lleva: tres troncos de madera en el pecho y otros tres en la espalda. En un hombro porta una gran calavera que se encontró por Mordor. Es el guerrero más fuerte y más macarra del clan N'Fetaz.

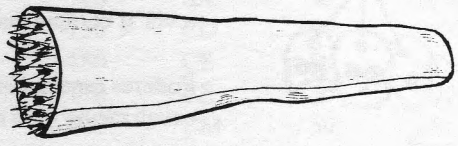
Miguel Pepin
Un Maia que vino a la Tierra a Medias junto a Radagast, Gandulfo y el resto de la tropa en lucha contra Sauron. Se ha establecido en Tristram y se ha montado un chiringuito de hierbas curativas para aventureros yonquis. Su pasión es la química y la producción de nuevos estimulantes físicos y psíquicos. Está bastante enganchado al miruvor con orcola. Junto a Txus descubrió numerosas aplicaciones de las athelas.

Pustulín
El guardaespaldas y mejor amigo de Klin Klon Klan. Es un mutante en toda regla, posee una garra, tentáculos, tiene pústulas como pelotas por todo el cuerpo, mide 2'5 metros, usa jabón Lagarto y tiene una fea boca en el tórax que siempre muestra todos los piños. Como vestimenta usa un taparrabos que cubre lo justo para que no lo censuren. Desde luego no destaca por su lucidez y le encanta comer placenta de hobbit a la plancha y gominolas de colores radioactivos.

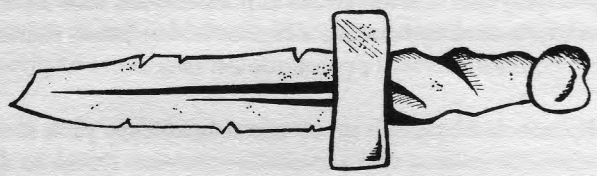
Ricardus Borriqueirus
El único cazador de brujas de la Tierra a Medias. Desde que conoció a los Fuzztoons, no deja de perseguirlos para purificar sus almas atormentadas de manera poco ortodoxa. Se puede decir que es el enemigo n.º1 de los Fuzztoons y malo maloso de la saga. Tiene como seguidor y lameculos a Tomasín (el friki) y a Rufus (el chucho), los cuales nunca le abandonarán. Tiene la pequeña manía de llevar siempre encima un títere con forma de cabra chunga y conversar con ella. Su ideología se basa en destruir todo tipo de magia latente y cualquier cosa paranormal que considere oportuno purificar.

Rufus (el chucho)
El gran mastín de guerra de Ricardus. Lamentablemente, es bastante viejo y esto se acusa: le falta un ojo, ha perdido olfato, está gordo, le faltan más del 80% de sus dientes... Aunque sigue siendo un perro fiel y sabe hacer el muerto y dar la patita siempre que se le ordene en voz alta (ha perdido algo de oído). Sinceramente, es un saco de pulgas y poco más.

Xhili Pepa
Un estúpido y gordísimo *halfling* (mediano o hobbit) cocinero que le encanta preparar comidas suculentas en lugares suicidas para ver si le dan una patada mortal. Proporciona 2 puntos de experiencia si se le mata de una patada.



8. OBJETOS "MAJICOS"



ARMAS

–*Bûfash Korromp* ("hierro podrido"). Forjada en lo más profundo de Dol Guldûr, fue un intento de atar mágicamente la Fuerza de un troll en una espada. La cosa no salió muy bien y en vez de meter sólo la Fuerza, se introdujo el alma completa. Es una espada estúpida, habla sandeces en lengua negra sin parar y posee un crítico adicional de aplastamiento (como si fuese a 2 manos). Moquea constantemente y a veces se tira pedos, tampoco huele muy bien normalmente. Si alguien soporta a esta espada, puede llegar a ser un gran luchador: +20 BO.

–Cachärrô. Daga inútil, al ser lanzada, como no está equilibrada, hay un 80% de probabilidades de que haga crítico de aplastamiento si impacta con el pomo y un 20% por crítico de tajo si impacta con la hoja. No vuelve a la mano del portador y, si hace un crítico de aplastamiento, habrá un 50% de probabilidad de que la daga se quede incrustada. Tampoco tiene joyas ni terciopelo azul ni mariconadas de elfos engarzadas, así que vale mucho dinerillo. Fue forjada por un herrero llamado Pepe. ¿Alguien lo conoce? Yo no. La empuñadura no es ergonómica, así que no se adapta a los dedos. Está oxidada y un poco mellada, por lo demás es una daga estupenda.

–Espada Dragûl. Forjada como una broma pesada por Sauron para chinchar a los humanos. Proporciona +10 a todos los atributos mientras se empuñe. Sólo hay un problema con ella: es adictiva como una droga dura. Después de empuñarla, si se vuelve a envainar, bajan todos los atributos a –20. Cuando se vuelve a desenvainar, los efectos del "bajón" desaparecen. Por cada minuto (6 turnos) que se tenga empuñada, se tiene el "bajón" todo un día: dos minutos, dos días, y así sucesivamente. El personaje puede optar por llevarla siempre empuñada, incluso para dormir, pero ¡ay! si la suelta en algún momento... Una auténtica espada maldita.

–Espada legendaria friki. Perteneció a Grufete Flopiflopi durante la Guerra de los Klandenauer, pero fue robada por un wose con granos en los sobacos, que la se perdió porque el wose en cuestión tenía problemas serios de onanismo. Fue encontrada al cabo de 564 años en las bocas del Entaguas por Francisco Calvo Pérez mientras dormía. Francisco dio la espada como regalo a la tribu de los Floskis Kroskis de Lossoth para ganarse la mano del hijo del jefe. Por desgracia, el hijo del jefe prefería a las hembras con buenas tetas, con lo cual cortó la cabeza de Francisco para demostrar a su gente su inclinación sexual. Al día siguiente, Floskis Junior fue encontrado muerto en las afueras del poblado con un gran desgarro anal producido por un gigante de las montañas; eso sí, con una sonrisa en la boca... ¿Qué a quién le importa lo que estoy escribiendo ya que lo que interesa son los poderes de la espada y no de dónde viene?... Bueeeno, pues el poder de la espada es muy simple: este arma habla y cuenta su historia continuamente, acaba matando de aburrimiento. Mientras habla, causa *confusión* y el portador será incapaz de tomar decisiones si no supera la TR de nivel 5 (1 asalto/5 ptos.).

–Flecha exterminadora de moscas de Mordor. Muy útil si consigues impactar primero, je, je, je.

–Flechas Banzái. Cuando son disparadas gritan: "¡BANZÁIIIIIII!" No son muy útiles si se emplean para un asalto por sorpresa. Dan +20 BO. Si se consigue hacer crítico, se añade uno extra de fuego de la misma categoría.

–Kaskagrongil. Martillo enano de la generación bla–bla–bla... Es exterminador de nueces y da un +50 BO contra ellas. Hay que tener mucho tacto o se pulverizará la nuez. También casca derivados como almendras, cacahuetes, pipas...

–Lanza de Chanël. Esta lanza se hizo a partir de una rama de Mallorn, +20 a la BO. Huele tan bien que cualquier criatura tendrá un +20 para detectar la presencia del portador hasta a 1 km de distancia.

–*Levïsh–Mangö* ("la espada del elfo pijo"). Una espada que posee la habilidad de no ensuciar nunca de sangre al portador. Muy útil en los tiempos que corren. Empuñadura de marfil tallado, forjada con mithril azul, adornado con hilo de plata con sendos granates incrustados a cada extremo y coronada por un pomo tallado con la forma de una rosa (¡oisss!), lleva una línea curvada grabada en la hoja que es "mu" bonita, etc., etc. +30 BO. Sólo se desenvaina si el portador se ha lavado los dientes recientemente (a juicio del MP).

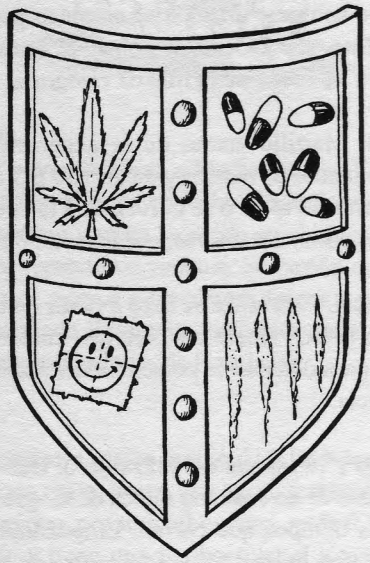
–*Nímaeargyrth* ("hacha tiburón"). La hoja del hacha está forjada con la forma de una aleta de tiburón. Proporciona +50 a la BO si el portador lucha en el agua (ríos, lagos, mares... No vale el truco de tener un pie en un charco) y es exterminadora de criaturas acuáticas. Se debe matar como mínimo a una criatura por día o el hacha levitará y atacará con un +80 a su propio dueño.

–Orkacha ("Sangraorcos"). Potente hacha que no deja cicatrizar las heridas producidas a los orcos. Es exterminadora y por cada crítico que impacte quita 20 PV extras. Eso si, prepárate para ponerte perdido de sangre, salpica mucho y los tajos no son nada limpios. Ideal para el Birras.

–Piedra guachis. +50 a la BO. Es del tamaño de una naranja y vuelve a quien la haya lanzado. Probablemente los PJs no le den importancia y les pase desapercibida si alguna vez se topan con ella.

PROPIEDADES GENERALES DE LAS ARMAS SAGRADAS Y EXTERMINADORAS

–Las armas sagradas proporcionan un +10 a la hora de consultar la tabla de críticos, siempre que se logre un crítico.
–Las armas exterminadoras proporcionan un +20 a la hora de consultar la tabla de críticos.
La diferencia está en que las armas exterminadoras suelen especificar qué tipo de criaturas extermina y sólo se aplicarán los efectos sobre estas criaturas (por ejemplo, si es exterminadora de orcos, solo aplicará el +20 sobre orcos, para el resto de criaturas es un arma normal), mientras que los modificadores de las armas sagradas se aplican a cualquier crítico sobre cualquier criatura.



ARMADURAS

–Armadura de placas de Ghûlesnik. No tiene ninguna penalización al movimiento, da +20 a la BD y, si es mojada por cualquier líquido (incluyendo sangre), se encogerá y hará un crítico D de aplastamiento al portador.

–Armadura de Talybân. Esta armadura, hecha a partir del intestino grueso de una serpiente alada, es de un triste color marrón mierda. Pesa y penaliza como una coraza, pero protege como una armadura de cuero. Eso sí, da una bonificación de +50 a montar serpientes aladas (el resto depende de ti: si te quieres estampar contra Barad–Dûr o Isengard…).

–Escudo de Laurendalín Lorelaïn, primo de Fingolfin. Forjado con muy mal gusto para la Primera Guerra de los Elfos. La parte frontal del escudo es de color blanco con topos enormes rosas en forma de corazoncitos y alrededor del escudo hay pijorros dorados de esos que tanto les mola a los elfos. Una verdadera horterada. Da +30 a la BD y desvía cualquier proyectil lanzado contra el portador. Tan sólo los elfos podrán usar el escudo. Las demás criaturas jamás usarán el escudo, más que nada por sentido del ridículo.

–Escudo de Mongi. Es un escudo mágico cuya parte frontal cambia de color y crea psicodelias triposas. Quien lo mire tendrá que hacer una TR de nivel 8 o quedará aturdido hasta que supere la tirada. Da +20 a la BD y es irrompible.

–Yelmo de Uthebô, primo de Arathorn. Da +20 BD y +15 a todas las TR. Además, niega la mitad de los críticos en la cabeza. El yelmo es tan grande que sólo se puede usar si el propietario tiene la cabeza tan gorda como su antiguo dueño (tamaño de un melón de 20 k).

ANILLOS

–Anillo anticonceptivo. Se coloca en el pene y el portador jamás dejará preñada a ninguna criatura. El anillo se adapta a cualquier tamaño. Moderación a la hora de usarlo: nada de violar dragones.

–Anillo Dâr Vêyder. Durante 5 minutos, te permite hablar la lengua negra en grado 5 sin tener que ir bolinga. Eso sí, tras el uso, el portador se queda sin habla durante 2 horas.

–Anillo de Pedro. Famoso pastor de las Montañas Nubladas. Gracias a su anillo y a su perro Niebla pudo socorrer a sus ovejas de un ataque de huargos. Por desgracia, el anillo no pudo hacer nada por Pedro, que acabó como comida para huargos. Dobla la habilidad de *pastoreo*. Por cierto, ¿alguien tiene la habilidad de pastoreo?

ROPAS Y EQUIPO

–Botas mágicas Magna Power. Son comodísimas para andar, eliminan los malos olores y son impermeables. ¡Guauuu!

–Capa de Lossoth. Está hecha con piel de huargo y siempre habrá una nube de moscas volando alrededor. Da un aspecto fiero y +15 a la intimidación. Se recomienda pintarse la cara con sangre de orco para reforzar la imagen y producir terror de nivel 2.

–*Fu Lêng*, bandana de las artes marciales. Cuando el portador se ponga la bandana para ceñirse el cabello, sus críticos de presa y de desequilibrio suman un +20 en las tablas correspondientes. Eso sí, mientras lleve la bandana, su idioma será ininteligible: hablará en una lengua oriental olvidada desde la Primera Edad.

OBJETOS DE MAGO

–Buscadora II. Este bastón perteneció hace mucho tiempo a Radagast, lo talló el mismo. Pero tras una gran fumada lo perdió en el Bosque Negro y allí se quedó. Ahora está en paradero desconocido. La cabeza tiene forma de cogollo. Es n.º1 en buscar athelas. Se ilumina el pomo si hay athelas a 30 metros de radio. Multiplicador de sortilegios x6. Permite almacenar 6 sortilegios. Nunca hace pifias en combate.

–Candil de la verdadera percepción. Si una vela es encendida en él, cualquier personaje podrá ver en un radio de 15 m del candil a cualquier criatura invisible, fantasma o ente incorpóreo.

–*Cáñamo*, libro sobre las aplicaciones de las athelas. Si el lector estudia cuidadosamente este tratado, podrá usar las athelas como un verdadero rey. Podrá añadir +25 a sus intentos de cultivar o encontrar alguna dosis de la valiosa athelas. Actualmente hay una copia guardada en Rhosgobel. Se puede usar el papel para fumar; de hecho, ya se han arrancado algunas páginas no muy importantes.

–Hummmmmdrommmmmmm brumm brumm. Espejo que traduce al éntico cualquier texto reflejado en él. Es redondo y tiene 15 cm de radio. El marco es de madera ecológica. El único problema es que el texto se ve al revés.

–Palantiri. Es una piedra vidente, sirve para comunicarse a través de miles de kilómetros de distancia. Sólo hay cuatro en la tierra (de momento). Fueron creadas por Fëanor (uno de tantos elfos gays de la Primera Edad).

–Puaj. Copa de metal que convierte cualquier líquido vertido dentro de ella en orina de caballo enfermo. Si el personaje que haya bebido de la copa falla la TR de nivel 5, vomitará y estará aturdido durante 2 asaltos.

–Varita de Lassanakûni. Tiene el poder de saber diferenciar entre un buey salvaje de Araw y un ciervo moteado. Reconoce todas las hierbas que comen las cabras salvajes y analiza los excrementos de un culcarnix. También detecta a los stetanavi a 100 km haciendo que se ilumine la vara y previene cualquier enfermedad sobre los losrandir siempre que la varita esté a menos de 10 metros de las criaturas. Detecta si los rútorassi están preñados.

–Varita de puta madre. Te sentirás de puta madre si la consigues vender por 50 monedas de mithril.

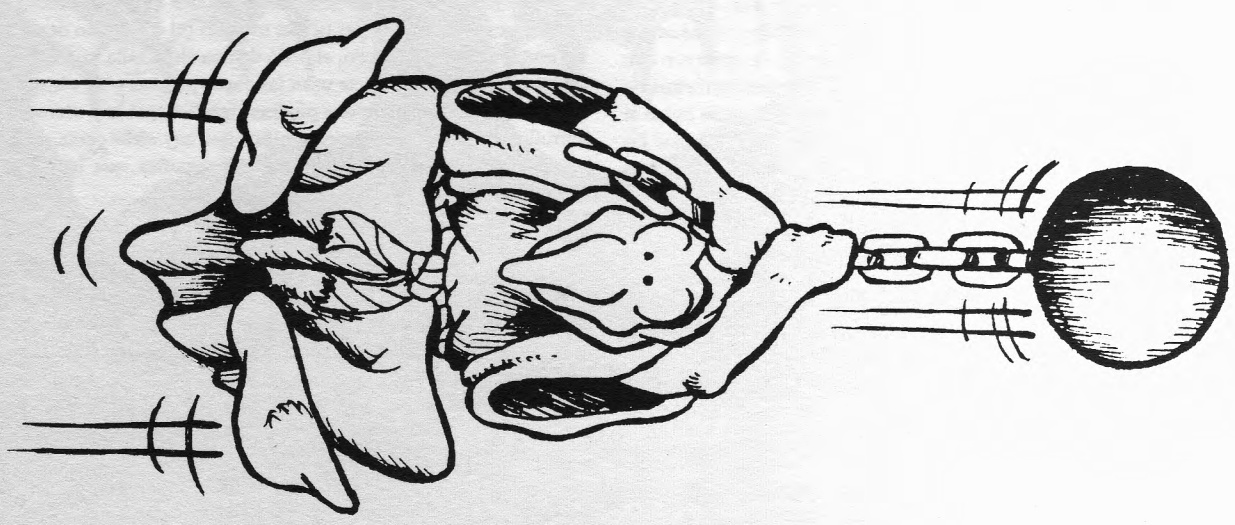
OTROS CACHARROS

–Ganzúas de Putinsk. Abren cualquier cerradura (incluso mágica), pero destroza para siempre el mecanismo con una sonora explosión.

–Maldición de Moctezûma. Cuerno que al ser soplado produce a quien lo oiga en un radio de 10 km una descomposición fuerte e incontrolable. El portador es el único que se libra.

–Mojón Jon. Talismán que protege una vez al día al portador de cualquier ataque de aplastamiento al convertirlo en estiércol durante 1 minuto. Cuídense de salpicaduras innecesarias.

Nota del autor: si, ya lo sé, la mitad de las armas y objetos mágicos que aparecen aquí no valen ni para cascarla... Pero los jugadores se lo van a pasar bomba usándolos.



LENGUAS DE LA TIERRA A MEDIAS

Adunaico
Es el padre del oestron y pertenece a los dúnedain. Sólo la usan las clases nobles de Gondor y algún que otro elfo para hacerse el notas y mojar su turrón. Resumiendo; es una lengua obsoleta que sólo sirve para tocar la moral cuando un personaje tenga que descifrar algún grimorio de la segunda edad para saber que el anillo único, si se calienta al fuego, no quema.

Éntico
Esta lengua solo la utilizan los ents para comunicarse entre ellos. Es una lengua muy lenta de pronunciar y es ininteligible para el resto de las criaturas. Se suele silabear con tonos muy graves y se parece más a un cántico que otra cosa. Ya que a nadie le interesa esta lengua, los ents han tenido que aprenderse el oestron por su cuenta para poder comunicarse con las demás criaturas. Quizá con unos cuantos canutos de athelas sea posible entender algo de éntico. Muy útil para cantar canciones a menos revoluciones de lo normal (ej. Smashing Pumpkins o los Macarracoles).

Khuzdul
Los enanos sólo la usan para impresionar al personal de lo inútil que puede llegar a ser un lenguaje. Es de fuerte pronunciación y se suele escupir mientras se habla. Como escritura, se usan las runas enanas, que quedan muy bonitas cuando se graban sobre las hojas de las espadas o sobre las tumbas enanas. Por lo demás la escritura no vale ni "pa cascarla".

Kuduk
Sólo los más viejos de las familias de los hobbits conocen el kuduk. Desde que vino Gandalf hablando en oestron, todos los hobbits lo prefieren. La dificultad del kuduk consiste en que las palabras se unen en una sintaxis que, al variar la polaridad del fosfato, populariza la mitigación celular en una masa bípedo–capilar chusquero de lo más fulero combinando con un Mc Flurry en estado fetal.

Lengua Negra
A Sauron siempre se le ha entendido mal, ya que su mala pronunciación y su poca habilidad de comunicación se deben a que siempre va borracho como una cuba. Así que Sauron inventó esta lengua para que se le entendiera. Es una lengua muy difícil de aprender, escribir y pronunciar si uno va sobrio. Hacen falta lo menos 20 cubatas de miruvor con Orcola para poder pronunciarla sin acento. Solo los más borrachos de sus sirvientes hablan a la perfección esta lengua. Se pronuncia como si fueses un cantante de *heavy–metal*, pero con voz de eructo. Todas las criaturas de Sauron conocen en algún grado este lenguaje (todos han probado alguna vez el alcohol o han ido trompa en algún momento de su vida).

Oestron
Es la "lengua común" usada por todos los humanos y es la que utiliza el Máster–Pláster si quiere que todos los jugadores entiendan una parte importante de la partida. Este idioma es muy útil para poder corear canciones de taberna o para pedir una birra en cualquier rincón de la Tierra a Medias sin problemas.

Orco
El orco no tiene ninguna pauta ni estructura gramatical. Es una mezcla entre el oestron y lengua negra pasado a través del recto final con la forma de un pedo. El 80% de las palabras son insultos y el resto son gritos de guerra. Cada tribu tiene un dialecto diferente y cada orco de la tribu entiende el dialecto a su manera, así que muchas veces un orco no podrá entenderse ni siquiera con uno de su propio clan. Lo mejor es resolver los problemas con actos: ¡A porrazos! Un curioso detalle, común a todos los orcos, es que no saben pronunciar la "s" sustituyéndola por la "z".

Pukael
Los woses inventaron esta lengua para poder jugar a los crucigramas y a las sopas de letras. No suelen comunicarse con ella, ya que prefieren emitir sonidos guturales y fornicar con ronquidos. Coge a un gorila en celo y sabrás como se expresan los woses.

Quenya
Es la lengua madre de las lenguas élficas y posiblemente fue inventada por los Valar, que perdían más aceite que la furgoneta de Locomía. Aunque ahora apenas se usa más que para cantar canciones chorras de Enya y de *El mago de Oz*. También se utiliza para tocar la moral y poner acertijos en lugares que sólo los personajes van a visitar. Se pronuncia como si tuvieses una tranca de troll en el culo… y te gustase.

Rohirrico
Fue inventada por algún desgraciado para joder la marrana y para que el autor de este juego tenga que dar explicaciones de dónde viene esta maldita lengua. La usan los hombres de Rohan porque no les queda más remedio y la seguirán usando hasta que al Máster–Pláster se le hinchen los cojones y les obligue a usar el oestron como todo el mundo.

Silvano
La menos noble de las tres lenguas élficas. Usada por los elfos de los bosques, es la única en la que la pronunciación no parece que se lleve un pomo de mandoble en el culo. Sólo los elfos asexuados usan esta lengua.

Sindarin
El lenguaje más usado por los elfos y hombres con problemas de identidad sexual. Es una lengua muy antigua que nació del quenya; pero que, al ser expuesta a los hombres, mutó en otro lenguaje más versátil. Muchas de las palabras del sindarin son usadas en el oestron para temas de homosexualidad.

Waildyth
Este lenguaje es muy diferente a los demás y solo lo usan los beórnidas. Este idioma se basa en un sistema de señales de la naturaleza usando variaciones de sonido de las tierras salvajes (el estornudo de un dragón, los eructos de un oso pardo, el pedo de una chinchilla malhumorada...). Como sistema de lectura se usan las cacas propias o de otros animales (un zurrullo grande entre dos piedras significa que hay orcos cerca, un zurrullo alargado y levantado significa que hay elfos cerca, un zurrullo alargado y levantado entre dos piedras significa que hay unos elfos jodiendo a unos orcos...).

Yêti
Una lengua que solo la usan los frikis para la comunicación a grandes distancias. Se realiza en diferente magnitud de onda, lo que hace que el lenguaje sea totalmente ininteligible. Mezcla el peor sonido de un globo desinflándose con el chillido de una ballena en celo y obtendrás el resultado de una típica frase Yêti. Demostración:
¡¡¡IIIIIIIIIIIIIIEEEEEEEEEEEEEAAAAAAAAAAAAAA!!!
¡¡¡AAAAAIIIIIIIIIIOOOOOOOOOIIIIIIIIII!!!
¡¡¡UUIIIIIIIIIEEEEEEEEEEE!!!

Existen otras muchas lenguas en la Tierra a Medias, pero paso de describirlas ya que prefiero perder el tiempo en otras cosas más útiles. Aquí os enuncio algunos idiomas que también se usan: apysaico, atliduk, haradaico, dunael, labba, logathig, nahaiduk, umítico, varadja, klingon, fabla aragonesa (ésta sólo la usa Aragorn) y otras aún más estúpidas.

PATRICK
2001

AVENTURA PARA PARDILLOS

Uno de mis sitios favoritos de la Tierra a Medias ha sido siempre el Bosque Negro y sus alrededores. Así que la aventura de prueba se realizará allí, de buen rollo.

GALLUFAS EN EL BOSQUE NEGRO

EL BOSQUE NEGRO

El bosque más grande de la Tierra a Medias y el más peligroso, aunque antes no era así: sólo era peligroso para los que iban a comer hongos mortales y los que se tiraban de un árbol desde mucha altura. Todo esto es debido a que en el sur del bosque está la morada "secreta" (entre comillas porque todo el mundo lo sabe) de Sauron, que actualmente está regida por Khamûl. El bosque ha sido corrompido por las fuerzas oscuras y ya no volverá a ser el mismo de antes. De la gente que pasa, un 5% se sigue tirando de los árboles, un 3% comen hongos mortales, un 2% comen hongos alucinógenos y se tiran de los árboles y un 80% acaba muriendo de una forma horrenda bastante usual. La parte que voy a tratar es la zona del norte, Taur–e–Ndaedlos. Está situado un poco por encima de la Carroca y bastante lejos de hobbitón. Lo único que deberías saber de la zona es que hay muchos bichos feos que habitan en ella, tales como arañas gigantes, orcos, fantasmas, chinchillas malhumoradas y otros bichos aún más despreciables si cabe.

LA HISTORIA

Hace mucho mucho tiempo, en los tiempos remotos de hace unos 40 años, dos hermanos, Fârrah y Bûthi, dedicaron toda su vida en practicar las artes oscuras de la nigromancia para que en un futuro, cuando se muriesen, reviviesen como tumularios para toda la eternidad. Como el dinero no les sobraba (sus padres se dedicaban a la crianza de patos), tuvieron que ingeniárselas para sacar dinero con el fin de construir su propio túmulo (con trampas y tesoros incluidos, ¡que sería un túmulo sin trampas ni tesoros!). El plan era éste: conseguir toda la pasta posible para la construcción de un templo oscuro a base de subvenciones y ayudas humanitarias. Consiguieron involucrar al mismísimo Rey Brujo de Angmar y también engañaron al cacique de Trottelburg (haciéndole creer que se iba a montar una gasolinera). La estrategia era que, mientras se invertía un 10% del dinero para el templo, el resto iba a parar de "estrangis" en la construcción del túmulo. Las construcciones se erigieron por personas con deficiencias físicas y mentales, animales de carga y familiares de los hermanos para abaratar el coste (a los animales nunca se les llegó a maltratar, que quede dicho) y para que todo esto estuviese construido en poco tiempo, se les administraron diversas sustancias psicotrópicas que estimulasen el rendimiento físico. Lástima que los hermanos muriesen por una infección de oído dos días después de la inauguración del templo. Sus cuerpos fueron llevados por los constructores (esta vez nadie sufrió daños por maltrato) al túmulo donde iban a pasar el resto de sus muertes (sería impropio decir "el resto de sus vidas"). Tal como fue planeado, los hermanos resurgieron de la tumba, el problema es que no saben con qué fin querían ser inmortales. Actualmente se dedican en jugar con los huargos que corren por la zona y asustar a los pobres animalitos que se acercan demasiado. Ellos creen que se han convertido en unos tumularios poderosos, pero la verdad es que son simples esqueletos animados mágicamente con una otitis aguda. El templo se quedó apenas sin usar y empezó a ser el refugio de todas las criaturas circundantes, hasta que llegó Graumpf Kar–kar, caudillo del clan más estúpido de los orcos de Angmar (incluso los caracoles sabían babear con más inteligencia). Tomaron el templo como base de operaciones y empezaron a asaltar a la gente que pasaba por el único camino que había cerca de allí, el Camino del Norte. Para que los asaltos no pareciesen obra de orcos, se les ocurrió disfrazar al único troll que tenían a su disposición con diferentes atuendos para que no fuese siempre el mismo y no les diesen caza (un troll disfrazado de elfo en tanga de leopardo no es naaada sospechoso). Tras unas cuantas noches en el templo, Graumpf Kar–kar descubrió el túmulo no muy lejos ni muy cerca de allí. Bûthi y Fârrah, los dos hermanos unidos por la muerte, aparecieron ante el caudillo para intimidarlo, la maniobra resultó un éxito y consiguieron que Graumpf Kar–kar se convirtiese en su súbdito. Para este orco, los hermanos eran como semidioses a los que había que adorar. Para empezar, Kar–kar decidió vestirse con ropas parecidas a las de sus señores y obligó a hacer lo mismo con todo su grupo (la ropa de hace 30 años, un tanto desfasada respecto a la moda actual). Los ataques en el camino se doblaron para conseguir ofrendas para los nuevos señores, los caprichos no eran pocos: empezaron por pedir riquezas y últimamente han llegado a pedir rehenes para hacerles cosas que no vienen en el guión. Una familia de humanos de Trottelburg, los Unzuverlässig, ha sido corrompida para que trabajen para los orcos (esto ha sido idea de los hermanos, a los orcos nunca se les habría ocurrido) y aportan información de la carga que llevan los que cruzan el camino ya que la familia Unzuverlässig controla el peaje del puente del río Anduin y revisan cada carga. Aquí acaba la historia por fin, y si no te has enterado, aprende a leer.

LA MISIÓN

Más claro, agua: aniquilar todo lo que se mueva dentro del templo Caras Amarth y el túmulo. Como objetivo secundario está el rescatar a Bob Tocatochas, pero como ya estará

muerto, dejemos que los personajes pierdan un poco el tiempo en busca de Bob.

EL BURRO ESCACHADOR (la posada)

Los PJs empezarán, para variar, en una posada, El Burro Escachador, cuyo dueño es Grasilla Concolesterol, primo lejano de un tal Cebadilla Mantecona. Esta posada está situada enfrente de la plaza del pueblo de Trottelburg, lugar por donde últimamente sólo pasan aventureros para subir de nivel, dado lo peligroso que es el camino que lo cruza. Los personajes estarán tomándose alguna birra, molestando a la camarera u otras tonterías habituales de taberna. Grasilla Concolesterol tiene a tres personas currando para él: Petra, la camarera que trabaja a media jornada y sin contrato; Korky, el chico para todo y un mozo de cuadra bastante guarrete, cuyo nombre no importa mucho.

Hay un enano bastante borracho que se presentará a los PJs como Gnofin, el pobre fue atacado junto a sus compañeros mientras iban por el camino del norte del Bosque Negro por una "gran lechuga gigante" que gritaba cosas en un idioma que aquí no se puede pronunciar (sin duda, el ataque fue cometido por el troll con uno de sus disfraces, pero esto no lo han de saber los jugadores todavía). Comentará que sus compañeros estaban enfermos debido a una indigestión de hongos, que pillaron cuando caminaban por el sendero; si hubiesen estado en plena forma podrían haberle plantado cara a la gran lechuga gigante (esto es una mentira: tanto él como sus compañeros estaban tan borrachos que les era imposible luchar, pero hay que mantener el orgullo enano). Todos fueron masacrados por la lechuga gigante menos él, que logró huir en su poni. Comentará que transportaban una valiosa piedra de sus antepasados que servía para purificar el agua en un radio de 1 km y que iban a entregársela a los hombres de los bosques como símbolo de amistad. La piedra se quedó en el camino y necesita recuperarla cuanto antes para poder seguir su camino. Ofrecerá 100 mo (20 por adelantado y 80 después) a repartir entre los PJs, comida en abundancia y les pagará la noche (y los vinos) si van a dormir en la posada.

Gnofin demostrará una gran alegría si los PJs deciden aceptar el trabajillo y les invitará a una ronda a todos. Si los PJs preguntan si él no va a ir con ellos, les dirá que tiene una importante cita con un montaraz, que será quien le vaya a acompañar a la ciudad de los hombres de los bosques, y no puede faltar (excusa tonta para que el trabajo sucio lo haga otro). Les pedirá que encuentren la piedra cuanto antes y les dará la descripción ésta: una joya del tamaño de un melón de color ámbar con una runa enana tallada que pesa 2 k. Gnofin les dibujará el aspecto de la piedra, pero no conseguirá dibujar mas que unos rayujos sobre la mesa: el alcohol le ha subido demasiado.

Sugerencia para el MP: para hacer más realista la partida, se recomienda beberse 20 litros de cerveza negra para interpretar a la perfección al enano. También sería interesante que se dibujase la piedra sobre un papel, para que se hagan una idea los jugadores de lo borracho que va el enano.

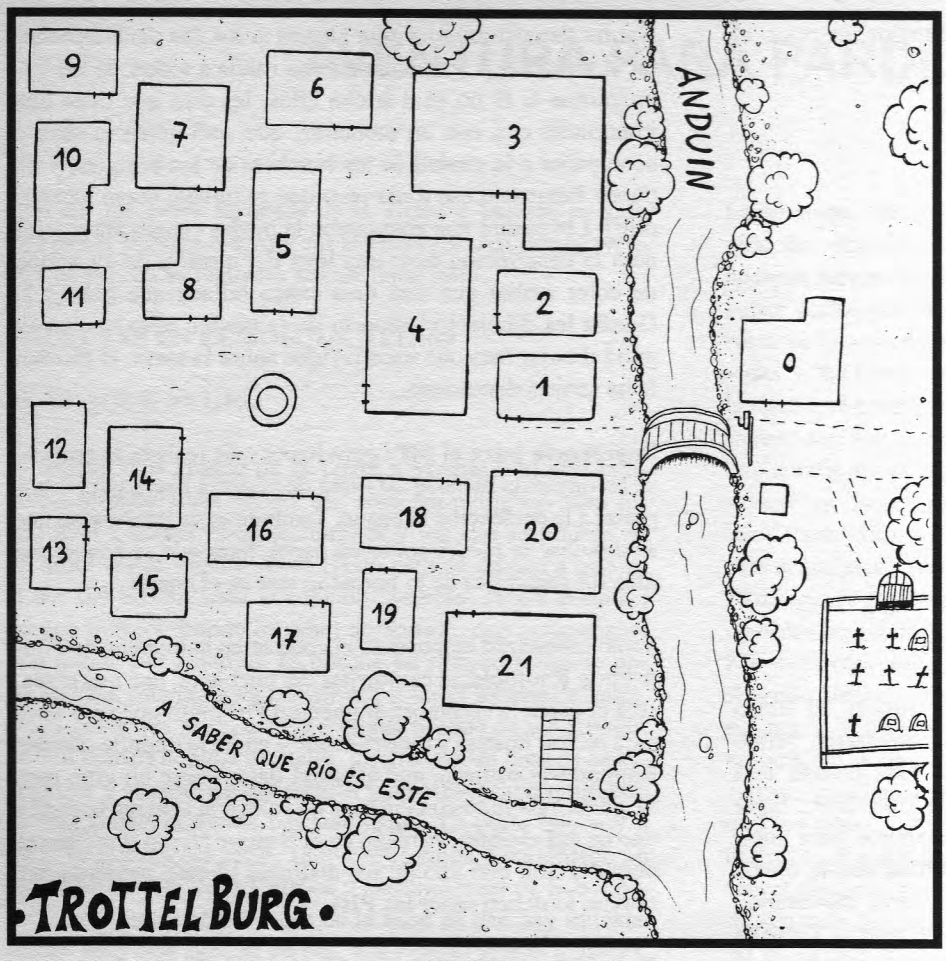
También estarán empinando el codo otros habitantes de Trottelburg: Raufbold, el camorrista del pueblo (si hay una pelea, será el quien la empiece); Immer, un PnJ inútil que sólo sirve para recibir hostias y morir sin que a nadie le importe mucho; Kapputes el usurero, que aportará datos sobre un gran pato de goma cabreado con cuernos que atacó la semana pasada a uno de sus clientes, también en el Bosque Negro (también es obra del troll con uno de sus disfraces idiotas, recuerda que esto no lo deben saber los PJs).

Nota para el MP: si te apetece incluir más PnJs en la taberna, tú mismo.

LOS HABITANTES DE TROTTELBURG

Aquí vienen unos cuantos sitios de interés para los PJs, dónde pueden comprar, robar o sacar información extra de los extraños ataques del Bosque Negro.

0. La familia Unzuverlässig. Krokisfloskis, el padre de la familia, controla –junto a sus fieles perros de caza– la entrada y salida de carruajes en el puente del río Anduin. Si los PJs deciden pasar el puente, Krokisplinskis les hará detenerse y les preguntará hacia dónde van a ir (es un truco para saber si van a tomar el Camino del Norte y enviar un crebain para preparar una emboscada). Krokisflotris examinará el equipaje de los PJs, si llevan alguno, y se excusará diciendo que está obligado a ello por el cacique del pueblo, también les pedirá 1 mp como tasa para poder cruzar (es hora de comprobar si los PJs son tacaños y deciden hacer alguna jugarreta para poder cruzar sin pagar). Si los PJs empiezan a preguntarle sobre los ataques misteriosos del Camino del Norte, les dirá que son sólo rumores y que no hay de qué preocuparse. También puede ser que Krokisfliskis esté ocupado en algún momento, entonces la señora Krokismatoskis será quien controle el paso. Los 3 perros no pararán de ladrar hasta que los PJs se marchen. Los chuchos están encadenados cerca del paso y tienen un sentido muy fino que detecta cualquier actividad sospechosa dentro de 50 metros.



El MP pedirá a los PJs que hagan una tirada de *percepción* (–10 difícil) para ver si se percatan de un crebain que hay sobre el tejado espiándoles (siempre hay 3 pululando por la zona).

Si deciden agredir en algún momento a alguno de la familia, éstos se defenderán hasta la muerte y soltarán a los perros si pueden. Los crebain también atacarán, al igual que sus dos hijos de 7 años (un pequeño tentempié para empezar).

Si deciden no pagar y buscarse otro medio de cruzar el río, será bastante difícil cruzarlo debido a la gran corriente que hay en esa zona. Pasarlo a nado es *locura completa* (–50) y conseguir una barca resistente es improbable, ya que en el pueblo no están tan locos como para navegar sobre un río tan caudaloso. El río tiene unos 15 m de anchura.

1. Unterhose Runter y Bumsen Denganzentag. Las putillas del pueblo. Si los PJs quieren pasarlo bomba durante 10 minutos, que paguen 5 mc por servicio; 15 mc al grupo entero. Ofrecerán información a cambio de 2 me. Uno de sus clientes que llevaba una mercancía bastante valiosa (afinadores para arpas), fue atacado por un "gran tumulario feo y gordo" que se llevó todo su carro bajo el brazo.

2. Müder Jakobsweg. Un montaraz bastante vago que sólo se conoce bien el corral de su casa. Se pega todo el día observando desde una ventana al "club de alterne" de enfrente y matándose a pajillas. No sabrá nada sobre los sucesos. Si los PJs intentan contratarlo, aceptará acompañarlos hasta el puente por el módico precio de 1 mo. Nunca saldrá más lejos.

3. **Manfred Pferdeloch.** Vendedor de caballos, fabricante de arneses y sillas para montar. Lo que más le gusta es cepillar a los caballos (en los dos sentidos). No hay nadie que entienda más sobre estos animales. Podrá añadir, como pista para los PJs, que ha tenido caballos que vieron algún ataque en el bosque y estaban totalmente aterrorizados y hubo que "tranquilizarlos".

4. Grasilla Concolesterol. El dueño de la posada, bastante cebado y con un delantal siempre lleno de grasa y sudor (el que quiera distinguir entre una mancha de sudor y una de grasa, que haga una tirada de *percepción absurda* –70). Cobra 2 mc por noche, son camas individuales y libres de piojos. Es el único que no ha nacido en este pueblo y cree que los ataques en el Bosque Negro no son de preocupar, hay otras criaturas bastante más peligrosas y mortales que una lechuga gigante con voz gutural.

5. Georn Meistbegünstigungsklausel. Para los amigos, Georn. Es el cacique del pueblo, el "manda". Viene de una familia beórnida y tiene la casa llena de animales que le hacen las tareas, él a cambio les da las gracias. Si se le pregunta sobre el porqué de la inspección de carros en el paso, dirá que la idea fue de Krokischoplis y que anteriormente era Georn quien controlaba el paso, pero ellos se ofrecieron voluntariamente y... Sobre los ataques sólo podrá decir que hay que tener cuidadín, comentará que alguien vio a una patata frita gigante merodeando por el bosque, pero nada más.

6. Raufbold Ohnehirn. El macarra del pueblo. O una de dos, o está en la posada, o está durmiendo la mona en casa. Si los PJs tienen la suerte de encontrarse a Raufbold en casa, este estará con una resaca tan gorda que saltará a la mínima para clavar un puñetazo al primer PJ por haberle despertado. Por lo demás, es un gran tipo.

7. Immer Nutzlos. Un tipejo inútil que sólo sirve para rellenar este hueco por no tener que hacer una ilustración más. No sabrá nada acerca de ninguna movida.

8. Rob Tocatochas. El hobbit del pueblo. Si los PJs le preguntan si conoce algún rumor sobre los ataques, les responderá que su hermano Bob fue en búsqueda de respuestas al Bosque Negro y no ha vuelto. Dirá que su hermano es un gran mago y que se fue con un anillo mágico que le hacía

invencible (al menos eso decía). Ofrecerá una recompensa de 10 mo si encuentran cualquier indicio de su hermano (el anillo mágico sería uno). Rob se dedica a tocarse las narices todo el día y a tocárselas a los demás, digamos que es el cotilla del pueblo.

9. Meins Isnix. La ladrona del pueblo. Por el módico precio de 1 mc dirá que ha visto unos cuervos muy extraños en la casa de la familia Unzuverlässig, los pajarracos esos que tenían una mirada muy inquisitiva. Meins intentará usar su oficio si los PJs son demasiado palurdos.

10. Holz Jr. El carpintero del pueblo. El padre de Holz Jr. se fue a por leña al Bosque Negro y fue atacado por un hámster feroz y se murió desangrado antes de poder llegar al pueblo. La casa de Holz Jr. está ahora llena de pieles de hámsters, tiene una pequeña neurosis contra todo bicho pequeño y peludo. Podrá decir, si los PJs preguntan sobre la familia Unzuverlässig, que estuvo fabricándoles jaulas grandes para pájaros.

11. Bertha Schweinsgesicht. La criadora de cerdos. Una mujer grande y gorda que, si se tirase al río Anduin, produciría el mismo efecto de una presa. Es boba, no se depila y se ríe como un mamut. No le interesan las visitas si no es para comprar uno de sus cerdos.

12. Fad Nichtszutun. Actualmente está cobrando el paro y se lo gasta todo en fiesta. Si le preguntan por qué está en paro, es porque hacía de transportista para una empresa hasta que ocurrieron los incidentes en el Camino del Norte. Llegó a vislumbrar una gran calabaza naranja con brazos y piernas, y se quedó con el detalle de que era muy pero que muy fea. Soltó la carga y huyó antes de ver desde más cerca la calabaza.

13. Butterblume Büstenhalter. El elfo travelo del pueblo y gran competencia de Unterhose Runter & Bumsen Denganzentag. Es necesario una tirada de *percepción* (dificultad media) para darse cuenta de que el elfo es un "hombre". Si a los PJs les gustan las cosas exóticas o probar nuevas tendencias, ellos mismos. Es el más adinerado del pueblo y rebaja a 5 mc si el cliente es un fornido guerrero. El precio normal son 7 mc.

14. Blöder Priester. El más viejo del pueblo, el sacerdote. El único que tiene constancia de lo que ocurrió
con los hermanos Fârrah y Bûthi. Podrá aportar datos sobre la manera en que murieron y podrá decir que tiene constancia de que hay un templo perdido cerca del Camino del Norte, pero no tiene ni puñetera idea donde se sitúa. Aceptará donaciones, por supuesto.

15. Hast'n Huscher. Se va bastante de la pinza, por no decir del todo, pero puede aportar ciertos datos interesantes. Lee esto a los PJs si entablan conversación con él: «*...gleglegle...tinkiwinki flopiflopi....butifarra ayayay. Muerte, muerteee, pol culio, pol culioooo, dos huessos, dos puertasss, doss muertess. Ramalama...ping pong...obladí obladá... pol culioooo, pol culioooo, latón a piñón, chispón...*» A partir de aquí puedes volver a repetir el mismo texto, se nota que de joven fue uno de los constructores del templo. Si los PJs nombran a Fârrah y Bûthi, Hast'n empezará a chillar como un burro y no podrá dormir en 2 meses, tras esto se suicidará (los PJs nunca se enterarán de este suceso ni de que fue por culpa suya).

16. Schlag Zu. El herrero. Puede hacer alguna que otra chapucilla y fabricar algunas armas por encargo. Es bastante grande y con mostacho (como todos los herreros). Un primo del cuñado de su hermano vio por el bosque hará unos días a unos elfos que cantaban tan bien que se durmió por el camino. También dirá que vio de lejos a un pulpo gigante con gafas de sol, del miedo estuvo cagando diarreas durante dos semanas.

17. Weizen Brot. El panadero. No tiene panes encantados, pero estaría encantado de que le comprasen un pan. Produce las mejores magdalenas del condado y muy nutritivas, a 5 me la bolsa. También tiene pan de viaje.

18. Rotes Kreuz. La animista. Posee un montón de hierbas para los PJs, a buen precio, por supuesto. Podrá curar las heridas de los personajes o resucitarlos (en último caso y si el jugador del PJ muerto le llora mucho al MP). Si le preguntan por los sucesos, dirá que la gente debe de comer hongos por el camino y que no les debe de sentar muy bien. Lo más seguro que se trate de un oso hambriento.

19. Waffen Stillstand. El armero. Proporcionará todo tipo de armas a los PJs, siempre que tengan dinero. Las armas son de calidad media–baja y el precio es un 20% más barato de lo norma; eso sí, al décimo golpe se parten, aunque tienen buen aspecto (hace falta una tirada de *percepción difícil* –10 para darse cuenta, esto es debido a la mala aleación del metal, se puede añadir la bonificación por *herrería* si se tiene). No le interesan los chismes ni lo que ocurra fuera del pueblo mientras pueda vender su basura.

20. Kapputes Klumpert. El usurero. Compra y vende de todo, siempre intentará encular algún objeto a los PJs. Es el único sitio donde los PJs pueden encontrar algún objeto mágico menor (queda en manos del MP). Añadirá que uno de sus clientes fue atacado por un gran pato de goma con cuernos y dientes afilados y que nunca más lo volvió a ver.

21. Faules Fischstäbchen. El pescadero. Vende pescado podrido que se puede tirar directamente a la basura. El género que vende Faules sólo sirve como arma contundente o para hacer oscuros rituales de magia. Su casa está siempre llena de moscas y alguna que otra rata. No tiene clientes porque se le han muerto todos (piensa mal y acertarás).

Aquí tienes las fichas de los PnJs principales y un par de fichas de humanos genéricos para que te sirvan de referencia si te es necesario.

Nombre	*Nivel*	*PV*	*CA*	*BD*	*Ataque*	*Notas*
Grasilla Concolesterol	2	60	SA	0	35 Ar	Sartén, daga
Gnofin	6	90	CM	20	70 Ar	Martillo macarrón
Raufbold Ohnehirn	3	50	SA	10	45 Pu	Puños, 5 mb
Krokisproskris	3	55	SA	15	40 Ar	Daga, 13 mp
Georn	5	70	C	20	50 Ar	Daga, 12 mp
Butterblume	5	60	SA	30	40 Pu	Bragas,80 mo
Humano débil	1	50	SA	10	35 Pu	10 mc
Humano medio	3	55	SA	20	40 Pu	10mb
Hobbit	2	55	SA	20	35 Pu	Pipa
Perros de Krokispinkis	3	80	C	25	70 Mo	Dientes
Crebain	2	10	SA	50	25 Pi	Pico

Sugerencia para el MP: esta aventura está pensada para jugadores de nivel 1 a 4 y como mínimo deben ser 2 los que vayan a jugar debido a la estructura de la aventura. Si los jugadores son de mayor nivel o si ves que los PJs mueren como moscas debido a las características de los PNJs, cámbialas sin dudar.

EL VIAJE

Durará entre 1 y 2 días, dependiendo si van a caballo o a pata. El primer día de viaje será bastante aburrido, pero se recomienda pedir tiradas de *percepción* de vez en cuando para mosquear a los jugadores (sino se acostumbran a que cuando pides una tirada, sea por algo importante). El sendero dentro del Bosque Negro es de unos 4 metros de ancho y estará siempre cubierto por densos árboles (hay luz, pero no hay sol). Cuando acampen para dormir (ya habrán entrado en el Bosque Negro) haremos que lo pasen un poco mal para caldear un poco el ambiente...

LOS VIOLADORES DE LA ESTROFA

A mediados de la noche, los PJs empezarán a oír una canción muy relajante y que proviene de unas melódicas voces. Son un grupo de elfos llamados "Los Violadores de la Estrofa" y son unos delincuentes irreformables; es muy difícil percibirlos cuando se acerquen (*percepción* con un –40). Son en total 5 elfos sindar, buscados en todo el continente de la Tierra a Medias por la misma fechoría y se ayudan gracias a unas arpas mágicas que tan solo un bardo puede usar. Su estrategia es dormir a los viajeros (si hay viajeras, también) que cruzan el bosque y petarles el culete (usease, introducción anal con desgarro que quizá necesite de unos cuantos puntos). Si los PJs llevan algo de dinero, que se olviden de él (aunque no tienen gran afición por llevarse objetos mágicos). Los PJs tendrán que hacer una TR contra nivel 8 o caerán sumidos en un profundo sueño. Quien lo resista podrá meterles unas cuantas yoyas a los violadores y darles su merecido.

Nombre	*Nivel*	*PV*	*CA*	*BD*	*Ataque*	*Notas*
Violadores de la estrofa	8	70	C	35	80 Ar	Arpa, arco largo, espada corta

Arpa de Los Violadores de la Estrofa: sólo la puede usar un bardo. Quien toque con este arpa podrá dormir a un blanco si éste falla su TR (se usará el nivel del bardo contra el nivel del blanco). El blanco quedará totalmente dormido durante 1 hora y hasta entonces no despertará.

EL ATAQUE DEL TROLL

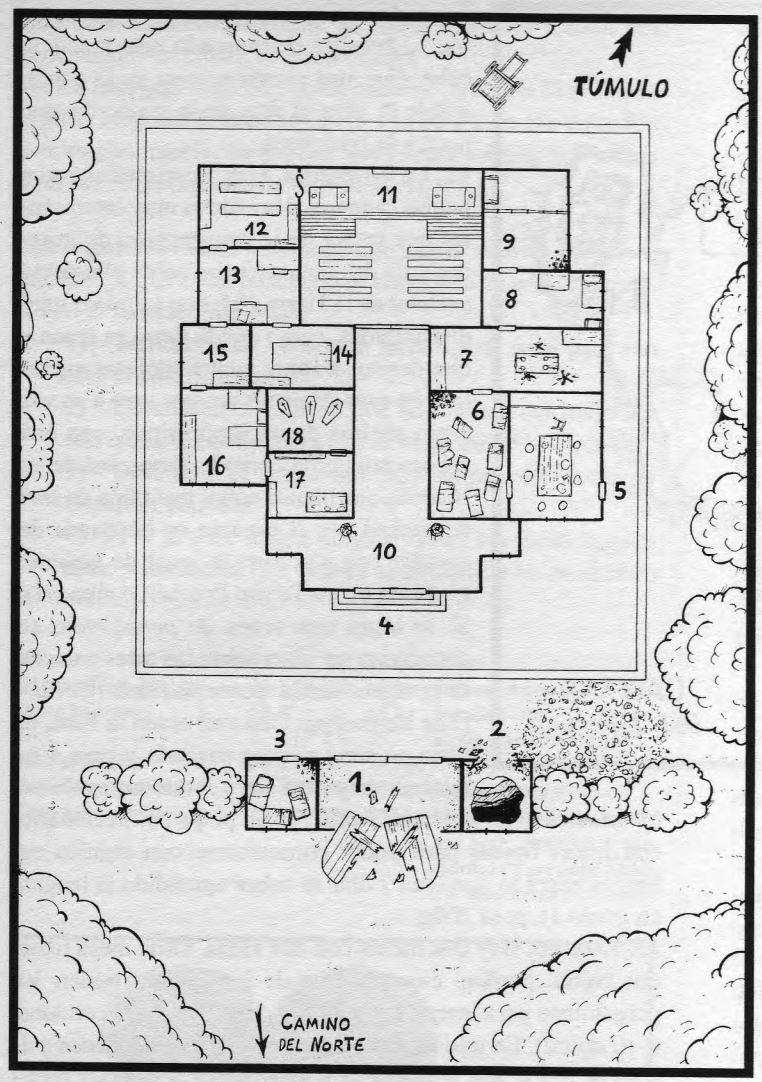
Al día siguiente, los PJs (unos algo más escocidos y otros no tanto) seguirán el camino durante unas cuantas horas más. Los PJs tendrán que hacer una tirada de *percepción* (+10) para ver si oyen al troll intentando cantar como un elfo (algo muuuy difícil de imaginar). Uno o dos asaltos después, el troll hará una aparición estelar saltando desde un lado del camino con el disfraz de un elfo en tanga de leopardo (maquillado, con peluca rubia y con los sobacos depilados) y cantando a la vez. Dejemos que los PJs saquen sus propias conclusiones durante un momento y...¡que empiece la bronca!

Una vez que hayan acabado con el troll (o si éste ha decidido huir hacia el templo), los PJs podrán hacer unas cuantas tiradas de *rastreo* y *percepción* para ver de dónde venía el troll. Esto los conducirá al templo Caras Amarth, donde está todo el grupo de orcos. El viaje hasta Caras Amarth durará entre 1 y 2 horas. Si al MP le apetece, podrá añadir algún orco hortera buscando hongos por el camino.

CARAS AMARTH (el templo)

El templo está erigido sobre una superficie plana de roca y con dos escalones, está construido con bloques de piedra y el techo está cubierto por una mezcla de paja, barro y madera para que no traspase la lluvia. El aspecto del templo deja mucho que desear ya que los orcos han empezado a decorarlo con diversas pinturas, tótems y pijadas varias que nadie entenderá. Las ventanas son de madera y llevan barrotes para evitar hurtos y todas (menos las que hayan abierto los orcos) están cerradas por dentro con pestillo. Hay un total de 20 orcos ocupando el templo. El MP decidirá dónde situar al caudillo orco Graumpf Kar–kar cuando se vaya a enfrentar con los PJs. Si los personajes no tienen suficiente con 20 orcos, el MP puede doblar el número. Detrás del templo hay un carro a no ser que los orcos estén usándolo para llevar movidas al túmulo.

1. Entrada. Hay dos puertas en la entrada, la primera fue destrozada por los orcos debido a una pequeña apuesta que



nadie ganó. La segunda puerta está decorada con "algo" pintado de rojo por los orcos (es una calavera, pero se les ha olvidado pintar la nariz y los dientes, se puede llegar a percibir el arte abstracto con una tirada de Intuición). Siempre habrá 3 orcos vigilando la entrada, lo de vigilar es un decir, normalmente estarán ocupados en echar escupitajos sobre hormigueros para ver cómo se ahogan las hormigas. Los orcos ignorarán cualquier sonido poco sospechoso (puede ser un pequeño pedo de una ardilla, el masticar de una tortuga de tierra o el maullido de un lobo trastornado), pero alertarán al resto del grupo si ven a algún PJ.

2. La guarida del troll. La puerta de la entrada ha sido "amoldada" al tamaño del monstruo. Toda la tierra que hay en las afueras pertenece al agujero que ha socavado el troll para hacerse un refugio. Se puede bajar tranquilamente a la parte inferior con un pequeño salto, sin necesidad de hacer tirada alguna. Para subirlo se tarda un asalto completo. Mira el mapa de *La guarida del troll* para más detalles.

2.1 El taller. Aquí se encuentra el taller de disfraces con todo el repertorio: el de patito de goma con cuernos, el de la lechuga, el de calabaza, el de patata frita, el de pollo, el de pulpo con gafas de sol... Habrá 2 orcos trabajando en el taller que estarán preparando el último disfraz: el de hobbit (con una cabellera de hobbit auténtica y todo, que es la de Bob Tocatochas, en paz descanse). Hay un pasadizo que lleva directamente a una salida secreta en medio del Bosque Negro a 300 m (es por aquí por donde suele meterse el troll para llegar a su guarida).

2.2 El dormitorio. Aquí el troll se echa a sobar y devora sus alimentos. Hay un gran lecho de paja y otros materiales sin identificar en un lado de la pared.

2.3 El cagadero. Una montaña de mierda decora la habitación. Bajo las toneladas de mierda se encuentra el anillo mágico de Bob Tocatochas (multiplicador de sortilegios x3), si a alguien le apetece rebuscar, tendrá que hacer una TR de nivel 6 o se desmayará del pestazo.

2.4 El cuarto de diversión. Al troll le encanta bañarse en el pozo de barro que hay aquí. Si se registra el pozo, se encontrarán restos de diversos animalitos ahogados (para el troll es divertido, a mí no me mires).

3. Pequeño dormitorio. Aquí es donde suelen dormir los orcos que, en teoría, hacen la guardia (siempre que Graumpf Kar–kar no se entere).

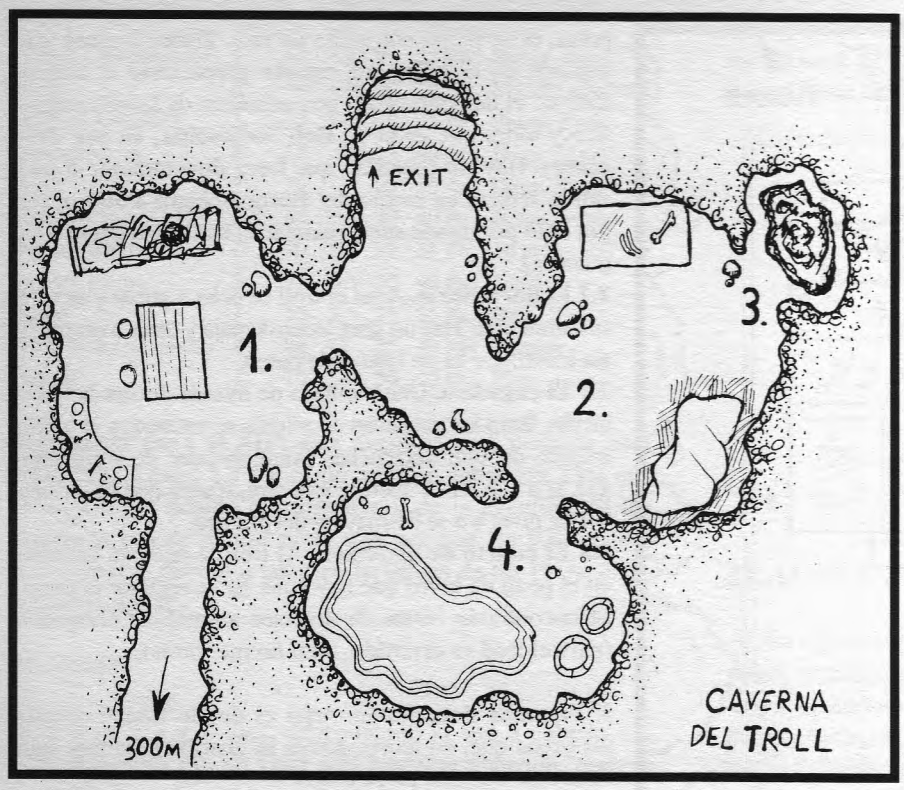
4. Entrada del templo. La puerta tiene una trampa, cualquiera que intente abrirla, recibirá un *rayo de descarga* de +30. La puerta está cerrada y requerirá una tirada de *abrir cerraduras* (+0) para abrirla. La puerta es de metal y es mágica.

5. Pocilga de orcos. Es el cuarto más usado por los orcos. Olería bastante mal si no fuese porque la ventana está abierta. La habitación incluye una mesa grande y robusta, taburetes medio destrozados y una estantería llena de trozos de carne y jarras con algo líquido (por no llamarlo "bebida"). Por el suelo se puede pisar alguna que otra mierda y algún que otro charco de orina. Siempre habrá de 4 a 6 orcos haciendo el mongolo en esta habitación.

6. Dormitorio. Aquí siempre habrá unos 5 orcos durmiendo sobre esterillas en el suelo (los que hacen el turno de guardia). Se puede encontrar en una esquina un montón de heces y algo de orina (lo justo). La habitación huele a corrompido debido a la poca ventilación.

7. Sala de tortura. Hay una mesa con grilletes y cadenas en el centro de la habitación. También hay una estantería de 5 baldas llenas de huesos y algún que otro utensilio para torturar (lo típico: escalpelos, una barra de pan, palillos, clavos oxidados, un cómic de El Hombre Mosca...). En una esquina hay una mesa con jarras llenas de órganos en aceite (solo sirve para intimidar a las víctimas). La habitación está decorada con mucho estilo a base de salpicaduras de sangre por todas las paredes y el techo: *art noveau*.

8. Habitación de Graumpf Kar–kar. Dentro de lo que cabe está limpia, sólo hay una mancha de vómito debajo de la almohada de la cama. Hay una mesa al lado de la cama con 3 botellas de vino peleón y un cofre cerrado (–10, *difícil* de abrir) que contiene esto:
*124 me



*38 mb
*55 mp
*45 mo
*1 casco feísimo con 2 cuernos de 40 cm cada uno y una cresta roja con topos amarillos de 50 cm, es mágico, quien lo lleve tendrá una bonificación de +20 a la TR de terror.
*1 maza de hostias, mágica, cuando se maneja y se golpea, la maza aúlla como un perro tartamudo, lo que provoca miedo de nivel 3 en un radio de 3 m. Quien falle la TR huirá 1 asalto/5 fallo.
*1 mapa de la zona, incluye el túmulo de Fârrah y Bûthi, dibujado por Graumpf. Hace falta una tirada de Intuición para descifrar los garabatos.
*1 bolsa de cortezas de hobbit muy nutritivas (requiere una tirada de Intuición para descubrir que son de hobbit o pasarán por el sabor clásico de las cortezas de cerdo).

9. Celda. Mitad de esta habitación es una celda. En una esquina hay más cacas y orina con algunos bichos pululando por encima. La celda tiene una litera y actualmente está vacía. En la puerta de la celda están las llaves.

10. Pasillo hacia el templo. Los orcos nunca han pisado esta zona debido a que ya aprendieron la lección de la trampa en la puerta. En la entrada hay dos maceteros con unas plantas secas y marchitas, están animadas mágicamente y se han convertido en plantas zombi. El pasillo está lleno de pinturas con temática de la muerte, esqueletos con pelo a lo afro (la moda de hace 40 años), tumbas con lentejuelas, etc. Las pinturas no valen una mierda (por si a los PJs se les ocurre llevárselas para venderlas). La puerta del fondo está cerrada (–10 *chungete*).

11. El templo. Hay un pasillo con 5 banquillos en cada lado. Al fondo hay dos escaleras que suben a un altillo donde se encuentran dos altares. Sobre ellos hay 4 candelabros, 2 dagas de rituales muy bonitas y muy macarras, 2 botellas de vino aún más rancio si cabe. Hay una puerta secreta en la pared, donde se sitúa el altar de la izquierda, que lleva a la biblioteca.

12. La biblioteca. Hay 5 estanterías con 6 baldas cada una. Hay libros muy interesantes que tratan de la resurrección de gusanos y de diferentes teorías sobre el aspecto exterior de la Tierra a Medias (algunas muy disparatadas, como que la tierra es plana y que descansa sobre cuatro mofetas gigantes con cara de pocos amigos, que a su vez están encima de un ornitorrinco, con una cabeza tan gorda como la almorrana de un Nazgûl, que planea sobre una tabla de *surf* de mithril por el espacio en búsqueda de copular con una tortuga igual de gigante. Lo firma un tal Terrón Prechett o algo así). Si se logra una tirada de *percepción*, se encontrará un libro sobre las artes oscuras de la nigromancia, posee una runa de *resucitar un cuerpo*. Una vez usada la runa, el libro no sirve ni para cascarla y pesa 4 k, también hay otro libro interesante: *Cómo aprender lengua negra en 7 días*, es un pequeño diccionario con frases típicas para poder comunicarse con alguien en lengua negra lo justo (en 7 días se habrá aprendido la lengua en grado 1), pesa 200g.

13. Estudio. Hay dos mesas con dos sillas. Cada mesa tiene dos cojon...perdón, cajones. Dos de los cajones tienen 30 pergaminos para inscribir runas, los otros dos están cerrados (–10 *difícil*). En uno hay 2 runas de *cuerda ectoplásmica* y 1 runa de *mocachón francotirador* de la lista *Creaciones bizarras*. En el otro cajón hay 1 runa de *animar cadáver*, 1 runa de *separación del alma* y 1 de crear *zombi paleto* de la lista *Canalización macarra*.

14. Comedor. Hay una mesa en medio y en una esquina al fondo hay una estantería. Hay una fuente de plata con adornos muy macarras que se podría vender por 35mp.

15. Habitación guardián. En un lado hay una estantería con una chinchilla disecada. La chinchilla zombi atacará a cualquiera que no sea Fârrah o Bûthi en el momento que se intente entrar al dormitorio.

16. Dormitorio. Dos camas, una mesilla y un armario rondan por la habitación. En la mesilla hay un libro escrito en oestron que trata sobre visiones del futuro sobre un vertido tóxico y una compañía llamada Umbrella y otras tonterías más gordas provocadas seguramente por drogas psicotrópicas. En el armario hay ropa muy desfasada de la moda actual, con mucha lentejuela y muchos colores cruzados. La puerta para entrar en el laboratorio está cerrada mágicamente, solo se abrirá si se dice "ábrete" en lengua negra.

17. Laboratorio. Hay una mesa con mogollón de potingues, probetas y huesos sobre ella. También hay dos estanterías con el mismo tipo de chorradas. Si se logra una tirada de *percepción*, se dará cuenta de que el laboratorio se usaba

para crear venenos mortales; se podrá encontrar 4 dosis del veneno Mat–a–rathax en buen estado.

18. La morgue. Aquí hay cinco ataúdes cerrados. Si se llegan a abrir, unos esqueletos con pelo a lo afro atacarán a los PJs con mucho interés. Se supone que Fârrah y Bûthi realizaban aquí sus experimentos de nigromancia.

Los jugadores tienen prácticamente cuatro maneras de intuir que la joya que están buscando se encuentra en estos momentos en el túmulo. Son éstas:

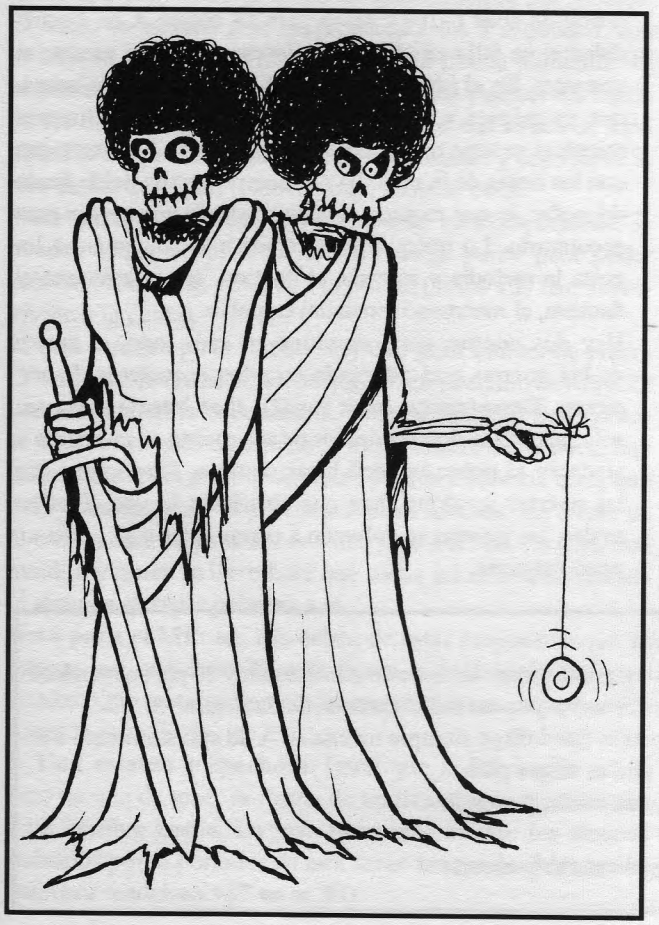
1) Torturan a un orco para interrogarle (que para eso está la sala de torturas).

2) Descubren el camino que hay detrás del templo y son tan listos como para seguir el rastro de los orcos.

3) Descifran el mapa que hay dentro del cofre de Graumpf Kar–kar.

4) Por arte de magia un gran cartel luminoso cae del cielo y les indica que la joya se encuentra en un túmulo no muy lejos de allí.

Nombre	*Nivel*	*Pv*	*CA*	*BD*	*Ataque*	*Notas*
Graumpf Kar–kar	6	75	CM	20	80 Ar	Casco, escudo, maza
Orcos horteras	3	60	C	10	60 Ar	Espada corta
Troll		8	110	CE	35	85 Ga Muchos mocos
Plantas zombie	5	60	C	10	70 Apr	–
Esqueletos horteras	3	50	SA	25	50 Ar	Espada ancha y escudo
Chinchilla zombie	3	35	SA	70	50 Mo	Mala leche. Cada herida que haga provocará la pérdida de 1 PV por asalto debido a la infección de sus dientes.



EL TÚMULO DE BÛTHI & FÂRRAH

Hay medio día de camino entre Caras Amarth y el túmulo de Bûthi & Fârrah. El túmulo se encuentra en un gran socavón en medio del Bosque Negro y está custodiado por una pequeña manada de huargos (6 en total) que moran por los alrededores. Descender por el socavón es complicado: aunque hay unas escaleras que bajan, están bastante jodidas y habrá que realizar una maniobra (o varias) de *trepar* de *dificultad media* para bajar los 28 m. La entrada está a la vista, pero cualquiera que se acerque a menos de 3 m sufrirá un ataque de terror (nivel 4) por una runa que hay escrita en la puerta. Quien falle la TR, se echará a correr 1 asalto/5 fallo. En la puerta pone escrito en lengua negra:

Aki iacen los ermannos Bôthy & Fârah, señorees de la bida i la muerte.

Es obvio que los que inscribieron esto fueron los retrasados mentales de los constructores. La puerta está cerrada y es difícil de abrir (–10).

1. Pasillo. El pasillo tiene 2 metros de anchura y 30 de largo, en medio hay 5 escalones que bajan y vuelven a avanzar. Hay un ambiente húmedo y un olor a rancio en todo el túmulo. Justo tras el último escalón, hay una trampa en el suelo (*difícil* de ver –10) que, si se le coloca más de 40 k de peso encima, todo el suelo desde el final del escalón hasta 1 m se derrumbará dejando el típico y clásico socavón de 4 metros de profundidad con pinchos en el suelo. Cualquiera que caiga sufrirá un crítico D de perforación. Se puede hacer una MM con la Agilidad como bonificador para agarrarse al suelo y no hacerse pupita. En el fondo del pasillo hay una puerta doble mágica dorada con calaveras con el pelo a lo afro como remaches con una inscripción escrita en lengua negra:

La luz nunka le yega,
siempre proofundo
pero a beces se yena

La respuesta es: El ojete de un elfo. La puerta sólo se abrirá si se dice la respuesta correcta del acertijo.

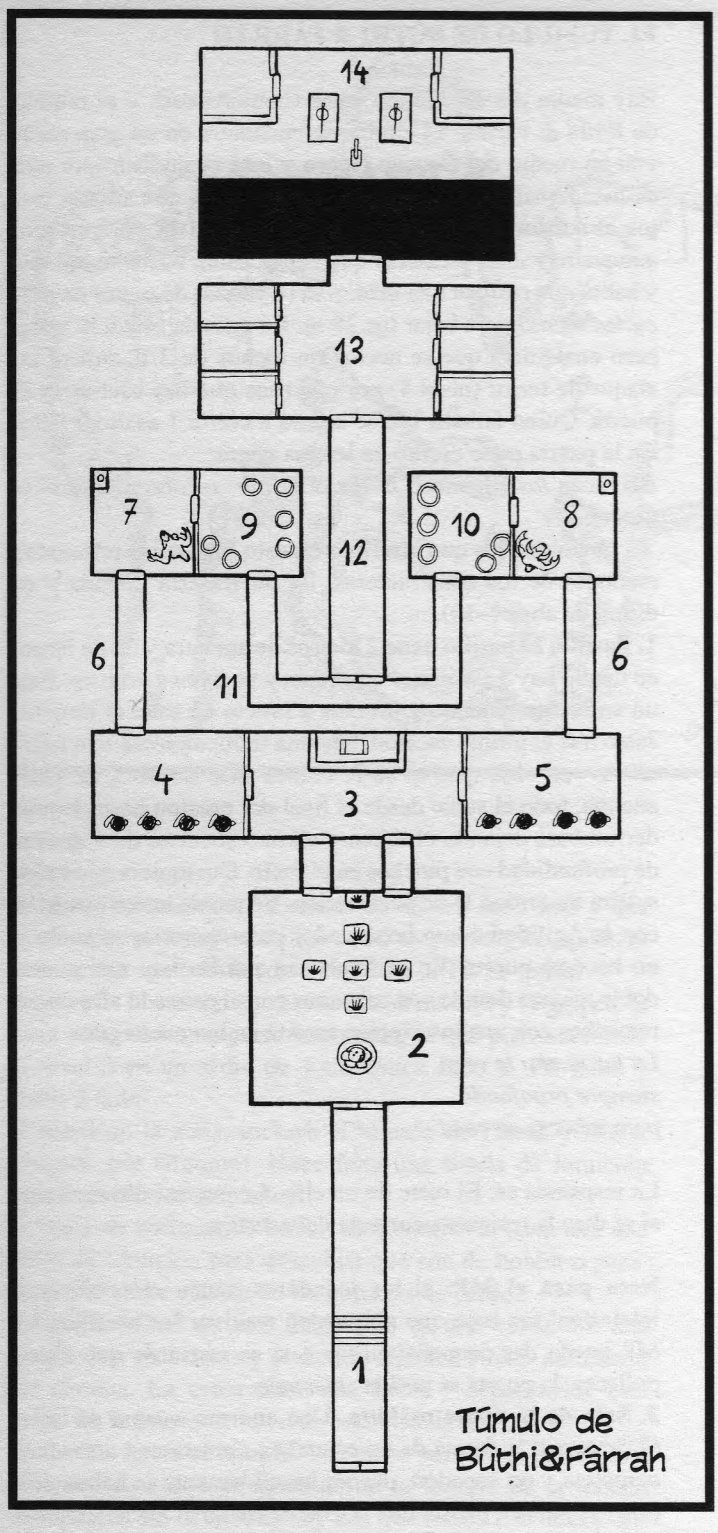
Nota para el MP: si los jugadores tienen el coeficiente intelectual tan bajo que no pueden resolver los acertijos, el MP puede dar pequeñas pistas o si se cansa de que digan polleces, la puerta se podría abrir sola.

2. Sala de la mano maldita. Una enorme estatua de latón (2'5m), con la forma de un esqueleto cubista con armadura completa y un espadón, decora humildemente la habitación (los PJs pueden pensar que la estatua está mal hecha). Detrás de la estatua hay seis bloques de piedra en la habitación, en cada bloque hay la huella de una mano hundida en la piedra. En cada huella hay una maldición o una trampa mágica que se activará si se coloca la mano encima:

1– Crítico B de electricidad.

2– Maldición de Fârrah, el PJ tendrá que hacer una TR contra nivel 11. Si falla, suma +10 a la probabilidad de conseguir pifias durante un día (por ejemplo, si para sacar pifia con una espada ancha se necesita sacar 3 o menos, ahora será 13 o menos).

3– Maldición de Bûthi, el PJ tendrá que hacer una TR contra



nivel 11. Si falla, las manos se le cerrarán sin poder abrirlas hasta que pase un día.

4– El esqueleto de latón (un gólem cubista) de la sala se activará.

5– Crítico B de calor.

6– Crítico B de frío.

El gólem cubista de latón, si se activa, tiene un fallo de fabricación. En su turno tendrás que tirar 1D10, si sale de 1–7, el gólem empezará a dar la brasa a los PJs hablándoles sobre lo bonita que puede ser la vida en el más allá; si saca de 8–0, el gólem funcionará correctamente y atacará (hablándoles sobre lo bonito que es la vida en el más allá).

Hay dos puertas sin pomo en la otra punta de la habitación y entre las dos puertas hay un letrero que pone en Lengua Negra: «Huna mano puede avrir puertas, dos manos avren caminhos». Las puertas tienen truco, sólo se abrirán si se empujan las dos a la vez.

Nota para el MP: esta sala está hecha especialmente para que los PJs se rallen un rato a la hora de intentar abrir una puerta, como no podrán, seguro que pican en poner la mano sobre alguna de las piedras para ver qué pasa. Je, je, je.

3. El altar del mal rollo. Al fondo de la pared hay un altillo con un altar de piedra encima, que está adornado con un montón de calaveritas con el pelo a lo afro. Cualquiera que se acerque a un metro o menos del altar perderá sus puntos de poder, que serán absorbidos por el altar si falla una TR de *canalización* de nivel 5. Encima del altar hay un pequeño cofre de madera y metal chapado en oro. Es difícil de abrir (–10) y descargará un crítico A de electricidad si se falla en abrirlo (la descarga sólo se producirá una vez). En el interior del cofre hay una flauta de hueso, que es mágica y reanima un cuerpo muerto a 3 metros mientras se sepa tocar la melodía adecuada. El pergamino con las notas de la melodía se encuentra en un doble fondo del cofre, lo que requiere de una tirada de *percepción* para encontrarlo. Lo malo de esto es que a los muertos no les gusta la melodía y atacarán al flautista, una vez muerto el flautista, el muerto se convertirá en polvo.

Hay dos puertas sin pomo, una en cada lado, el marco de las puertas está adornado con dos esqueletos de serpiente. Tiene trampa (para variar), si se intenta abrir una sola puerta las dos serpientes de esa puerta se animarán y atacarán al pobre imbécil hasta matarlo. Para lograr que las puertas se abran, hay que abrirlas a la vez. Tras un asalto, las puertas se volverán a cerrar solas y sí... son un poco mágicas.

Nombre	*Nivel*	*PV*	*CA*	*BD*	*Ataque*	*Notas*
Bûthi & Fârrah	12	90	SA	60	90 Sor/70 Ar	Ambos poseen todas las listas de *canalización* y 30 pp, un mandoble de +15, un yo–yo y un anillo sumando de sortilegios +3.
Golem de latón	12	150	CO	0	90 Ga	Espadón que inflige siempre un crítico A de aplastamiento a no ser que se saque pifia.
Señor esqueleto hortera	9	80	SA	40	80 Ar	Espada ancha y escudo
Serpientes esqueleto	6	80	CE	30	70 Mo	–
Esqueletos horteras	4	65	SA	30	60 Ar	Espada ancha y escudo

4–5 Los esqueletos horteras. Las dos habitaciones son idénticas. Hay cuatro esqueletos con el pelo a lo afro armados con cimitarra y escudo en un lado de la pared. En cuanto se cierren las puertas de la habitación n.º3 (10 segundos), los esqueletos atacarán a los intrusos sin piedad y sin rencores.
Hay una puerta en cada habitación, son iguales al resto de las puertas del túmulo, pero éstas tienen otro acertijo que hay que resolver para poder abrirlas:
Sabe vueno,
kema los ojos
i te pone contentho.
La respuesta es: el alcohol.

6. Pasillo mortal. Todo el pasillo, que mide 15 m de largo, es una trampa; ja, ja, ja. Todo lo que pese más de los 60 k hará que el suelo se desprenda y caiga a un foso de 5 m de altura provocando un crítico D de aplastamiento por la caída. El suelo es mágico y se desprenderá a los 2 segundos, con lo cual se puede ir corriendo y abrir la puerta siguiente. El problema está en que hay que abrir las dos puertas del fondo de los dos pasillos a la vez, esto requiere una tirada de MM *difícil* (–10) por tener que hacerlo coordinado y corriendo. Si uno de los dos falla, ¡crack, ziuuu, kronch, ouch!
Nota para el MP: las piedras que se han desprendido se pueden llegar a apilar en el lado de la pared para poder subirse sobre ellas y llegar a la puerta (si los PJs han sobrevivido a la caída).
7. Una estatua poco fiable. Hay una gran estatua de piedra (3'5 m) con la forma de un licántropo en posición de salto. El licántropo tiene la boca abierta, con una tirada de *percepción* se descubrirá que, si se mete la mano dentro de la boca, hay una palanca para abrir la siguiente puerta. Es locura completa (–50) intentar abrir la puerta por otros medios. En frente de la estatua hay un pedestal con una joya encima. La joya está maldita y quién la lleve hará que todas las criaturas hostiles le ataquen siempre primero a él.
Nota para el MP: los PJs deben de estar acojonados por la estatua, así que describe a la figura lo más terrorífico que puedas. Que no tengan ganas de meter la mano en su boca ni coger la joya. Je, je, je.
8. Una estatua sospechosa. Igual que la habitación n.º 7, pero en vez de tener la forma de un licántropo, representará a un hombre bestia. La joya tiene otro efecto: los ataques causados por el portador de ésta serán tan predecibles que el defensor tendrá un +25 en su BD.

9–10. Venenos a piñón. Hay seis fuentes en esta habitación. Cinco de ellas están envenenadas. Cada una con un veneno diferente: An Traksh, Reek Emortin, Gonflin–Flukete, Einimeinimanimou y Fryx Inlaf. Sólo una de las fuentes posee un líquido que convierte a un PJ (más sus posesiones) en un ser inmaterial durante 5 segundos si lo ingiere, lo justo para poder cruzar la otra puerta que hay. Fuera de la habitación, los líquidos no hacen efecto. La puerta está cerrada mágicamente y es una pérdida de tiempo el intentar abrirla. La puerta se puede abrir tranquilamente por el otro lado.
11. Pasillo con acertijo. Una puerta doble mágica cierra el paso. Para abrirla habrá que resolver el último acertijo escrito en lengua negra:
Uele mal
i solho gusta a su dueño.
La respuesta es: un pedo.
12. Trampa chof–chof. Un pasillo de 20 m de largo que no tiene nada excepcional, aparte de la trampa mortal que la rellena. Para que la trampa no se dispare hay dos maneras:

1) Pesar menos de 60 k.
2) Mantener la primera puerta abierta hasta abrir la otra.

La trampa es *difícil* de desactivar (–10) y consiste en que las dos paredes se mueven para aplastar a los intrusos. En el cuarto asalto infligirá 1 crítico E de aplastamiento. Luego las paredes volverán a su estado original (si los PJs siguen en la habitación, se volverá a activar la trampa). La única manera de abrir la puerta del fondo es dejando abierta la primera puerta. En la puerta del fondo pone en lengua negra:
Dales la vienbenida a los tumularyos
y podrás bisitar ha los Grandes Reyes.
Esto es una fanfarronada para acojonar un rato a los PJs.
Nota para el MP: como te habrás dado cuenta, todo el túmulo está construido especialmente para los dos hermanos, ya que requiere de la habilidad de dos personas para poder atravesar el túmulo. Además, como ellos pesan menos de 60 k, no activan trampa alguna.

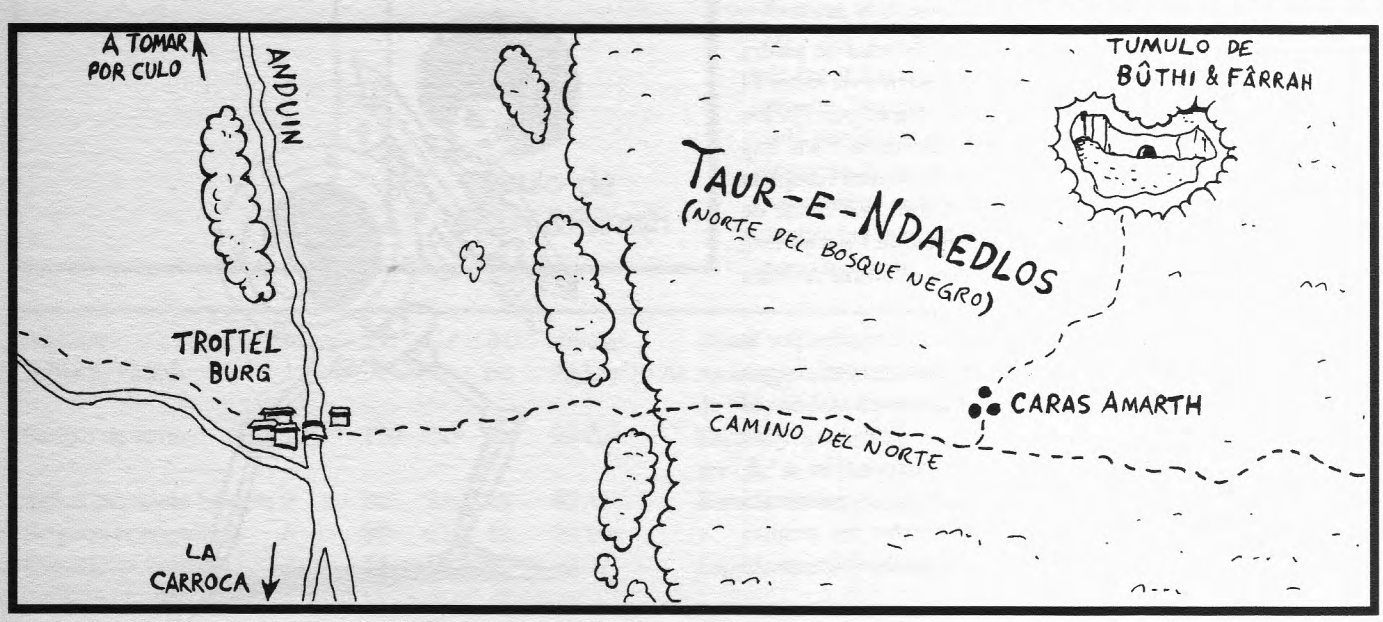
13. Los seis Señores. Aquí aguardan las tumbas de seis señores que Bûthi y Fârrah conocieron durante un campamento de verano en Angmar. Se tendrá que abrir las seis puertas para poder llegar a hacer lo mismo con la del fondo (–50), lo cual es una locura.

En cada puerta hay una inscripción en lengua negra sobre los Seis Señores (esto también es una fanfarronada para intimidar a los PJs):

1) Murga Friskis, campeón de los cereales enbenenados y las masakres a traizión. Zoofílico compulsibo y jamás se labó los calzonziyos.
Posee una espada ancha +15 y un anillo que lanza un *rayo de descarga* +50 durante tres veces al día o un *relámpago* +50 una vez al día.
2) Êsteer Colhero, fabricante de 10 000 trampas que casuaron 9 999 muertes. Maníaka de los polborones en mal estado y esquisoide depresiba con tendensias poco honoravles.
Posee un arco +10 que puede disparar una flecha cada turno y un casco que niega el 20% de críticos en la cabeza.
3) Palôs Kobâ, asesino de masas de pan y gran destruktor de castiyos de arena. Kisquiyoso con las komidas y amante de las torturash sin sentido.
Posee una capa que da +25 a esconderse y unas botas mágicas que saltan hasta 3 m de altura y 6 m de largo durante 3 veces al día.
4) Sûshy Rollyto, el ke asesinó con una boteya de Kuei Hua Chen Chiew *rota a todo un ehército de altos elfos. Deborador de los peorees manga y colezionista de tintes de pelo púvico.*
Posee una daga +10 que vuelve a su propietario cuando se lanza y un bastón con 14 cargas de *bola de fuego*.
5) Mikibu Châmpú, autor de nobelas del oeste y pedogo empedernido. Aogó a su propio perro por deskuido, pero nunka lo lamentó.
Posee unos guante con pinchos que golpean como si fuesen una espada corta y non hace pifias, también tiene un escudo que desvía el 20% de los proyectiles.
6) Kêko Jaipayô, señor de su propya kasa y la de al lado. Fan de Enrike Iglesiâs y mantienee el récord de comer alcachofasch frytas sin sal en menos de seis oras.
Posee unas grebas que proporcionan un +10 a la BD y un amuleto que da +15 a la TR contra venenos.
Los Seis Señores ahora son esqueletos vivientes y atacarán en cuanto se abra la puerta correspondiente.

14. La gran sala de la muerte mortal. Una grieta de 6 m de anchura y 10 001 m de profundidad separa la habitación del pasillo. Para accionar el puente hay que tirar de la palanca que hay en medio de la habitación (lanzando una cuerda con un –10 para colar un lazo sobre la palanca y tirar, por ejemplo). Cualquier PJ que caiga por la grieta ya puede enmarcar su ficha para su colección de muertos. Si se acciona el puente, Bûthi y Fârrah despertarán de su letargo y se levantarán de sus tumbas de piedra preparados para luchar. Si los PJs llegan a cruzar de otra forma y montan algo de ruido, los hermanos se despertarán en el momento que lleguen al otro lado. ¡La batalla final ha comenzado!.

Hay una cámara de tesoros en cada lado de la habitación. Cada una tiene una puerta muy *difícil* de abrir (–20) y si se falla al hacerlo, se activará una trampa: el techo se desprenderá haciendo un crítico E de aplastamiento a todo el que esté al lado de la puerta.
–Cámara de la izquierda: 2 000 me, 1 000 mb, 100 mo, una coraza que no penaliza el movimiento y se puede nadar con ella, la joya del enano borracho que los PJs andaban buscando y algún objeto mágico de la sección de objetos mágicos, a elección del MP.
–Cámara de la derecha: 1 500 me, 300 mp, 80 mo, una capa de piel de huargo que permite una vez al día transformarse en un huargo durante 1 hora, un anillo con la forma de una serpiente de plata que permite dominar a una serpiente cualquiera y mandar sobre ella y algún objeto mágico de la sección de objetos mágicos a elección del MP.
Nota para el MP: recuerda que cada moneda pesa 10 gramos.
Y si en este momento alguno de los PJs sigue vivo todavía, es porque ha hecho trampas o ha jugado con la ficha de Gandalf.



SERGI

HIERBAS NATURALES, DROGAS Y VENENOS

Alivio de aturdimiento

–Jar Jar. 10 mo raíz/infusión. Bebe esto y te quedarás como nuevo. Quita el aturdimiento en un instante.

–Ferrârys. 100 mo baya/ingestión. Ignora el aturdimiento durante 2 horas acompañadas de pequeños subidones.

Alivio de conmociones

–Ribûk. 1 mo baya/ingestión. Un pequeño tentempié entre pelea y pelea. Recupera 10 PV.

–Naïks. 1 mo baya/ingestión . Es un estimulante muy potente que proporciona una corriente de energía natural muy agradable. Recupera 2–20 PV.

–Mitsûbishis. 40 mo baya/ingestión. Ideal para ir de fiesta. Recupera 30 PV.

–Tinkïwin Ky. 30 mo baya/ingestión. Te proporciona una dosis de energía a la vez que un leve efecto psicodélico. Recupera 3–30 PV.

–Arrobash. 45 mo baya/ingestión. Cuando necesites energía extra, prueba una de éstas: no te defraudará. Recupera 5–50 PV.

–Charger. 70 mo fruto/ingestión. Al probarlo, comprenderás perfectamente el porqué de su nombre. Recupera 50 PV.

–Bliss Extra. 90 mo hoja/ingestión. Ideal para luchar contra monstruos gordos. Recupera 100 PV.

–Panorameeks. 100 mo liquen/ingestión. Para campañas épicas, un deleite para el cuerpo. Recupera 3–300 PV.

Alivio de quemaduras y congelaciones

–Pastiche. 40 mo hoja/aplicación. Ahora tú puedes interpretar a la antorcha humana sin riesgos. Aplica esta hoja sobre la quemadura y se curará al instante.

–Yohimbe. 20 mo baya/ingestión. Hazte inmune a los rayos de hielo con esta fantástica baya. Alivia el congelamiento y recupera 20 PV en un instante.

–Durgamata. 100 mo baya/anal. Cura quemaduras graves e inmuniza el cuerpo ante el fuego durante 3 h. Recupera al completo los PV por daños de fuego.

Alteración física

–Fâst Forguar. 50 mo baya/ingestión. Incomparable potencia, máxima energía, aumenta el ritmo vital y te proporciona una agradable sensación de bienestar. Dobla la velocidad, al igual que el número de ataques. Hablas más rápido. Dura 20 asaltos.

–Fres Khyto. 80 mo raíz/nasal. Aumenta tu Fuerza sin tener que subir de nivel. Fuerte estimulación física junto con una placentera sensación embriagadora. Ganas durante 4 h. +25 a la BO. en armas cuerpo a cuerpo y en esfuerzos físicos.

–Cokaïna. 200 mo polvo/nasal .El estimulante ideal para no sentir dolor. Previene el aturdimiento. Ignora la muerte por pérdida de puntos de vida. Duración 2 h.

Alteración psíquica

–Trichocerûs. 5 mo pasta/inhalación. Se inhala como el pegamento, da los efectos del sortilegio "conciencia de la naturaleza". Los colores aparecen con más brillo, da risa y distorsión visual. Duración 6 h. Uno de los estimulantes naturales conocidos por los woses.

–Höffmân. 50 mo hoja/ingestión. Un compuesto natural que te llevará a otra dimensión, una mezcla de estimulantes y alucinógenos que ampliará tu mente: risas y surrealismo libres de paranoia. Dobla los puntos de magia durante un día. Solo para esencia.

–Funghï Chungï. 4 mo hongo/ingestión. Ideal para ver chumpiwumpis por todas partes. Muy potente, muy pastillero y combina perfectamente con otras drogas o hierbas. Duración 8 h.

–Ayahuashka. 60 mo hoja/ingestión. Estimulante natural que inmuniza todos los ataques de esencia durante 4 h.

–Amhanita Müskarya. 40 mo hongo/ingestión. Si quieres comunicarte con los valar, ésta es tu droga. Olvídate de usar los puntos de magia, no los necesitas. Simplemente lanza el hechizo, siempre que sea de canalización. Duración: 8 horas.

Athelas

Athelas

–Classic. 200 mo hoja/fumar. Capaz de curar cualquier cosa mientras el paciente siga vivo. Sólo la puede usar un verdadero rey en el tema.

–Super Silver Haze. 300 mo hoja/fumar. Excelente para fumar entre coleguitas, con un canuto puedes recuperar los PV de 6 personas.

–Himalaya Gold. 1 000 mo hoja/fumar. La reina de las athelas. Revive incluso a los muertos con su olor. Recupera todos los PV.

–Cannâ Bish. 150 mo hoja/fumar. Un clásico dentro del mundillo del psiconauta. Potencia los sentidos: *Percepción* +30. Verás dragones donde no los hay, o sí…

–Cogollumen. 100 mo hoja/fumar. La favorita de Gandalf. Ideal para fumar en pipa. Proporciona 5
sortilegios por todo el morro. Eleva el nivel de concentración y de percepción mental.

–Superflai. 280 mo hoja/fumar. Para estar toda la noche de fiesta. Elimina el agotamiento de raíz. +20 a la CON 2 horas.

–Hêmp Skunk. 200 mo hoja/fumar. Estimulante muy potente que proporciona oleadas de sensualidad y erotismo. +20 a la APA y a la PRE durante 2 horas.

–Resina de athelas. 120 mo resina/fumar. Si quieres parecer un auténtico animista, ésta es tu droga. Cada calada proporciona 20 PV y un estado de embriaguez inigualable.

Preservación de la vida

–Red Full. 1 000 mo especie/ingestión. Máxima energía para tu cuerpo. Querrás que te vuelvan a matar. Recupera todos los puntos de vida. Resucita si el cuerpo lleva muerto menos de 4 días.

–Kava–Kava. 400 mo flor/ingestión. Optimiza tu cuerpo hasta limites insospechados. Vida suspendida un mes.

–Hëroinâh. 800 mo hoja/ingestión. ¿Pero cómo puede ser legal? Ésta será la pregunta que te harás después de probar la nueva sensación en el mundo de las hierbas. Resucita tu cuerpo incluso si está podrido.

–Quitaboinas. 150 mo baya/ingestión. Los cabellos se te erizarán tras el gustazo que recorre tu cuerpo. Vida suspendida 3 días.

Reparación de hemorragias

–Clarky. 160 mo raíz/aplicación. Cierra las heridas al instante. Ideal si sangras como un cerdo.

–Snorky. 150 mo hongo/ingestión. Cierra cualquier hemorragia siempre que el usuario no sea un elfo. Para elfos esto es un veneno mortal, muerte instantánea si falla una TR de nivel 15.

–Porky 120 mo caca/aplicación. Son heces de neekerbreeker fermentadas durante 2 semanas con hidromiel de beórnida. Cierra la hemorragia al instante, pero deja una horrible cicatriz para toda la vida. Muy recomendado para hacer escarificaciones y mezclar con el turrón.

Reparación de huesos

–Bufandâs. 100 mo tallo/aplicación. Arregla cualquier hueso por muy machacado que esté. El usuario debe tener el hueso destrozado en reposo durante una hora tras la aplicación.

–Pega–Pega. 60 mo moco/aplicación. El moco de un troll sirve para muchas cosas... Una de ellas, pegamento universal. Esto sólo lo puede aplicar una persona con conocimientos de animista. Arregla el hueso en 1 minuto.

–Grotsnik. 50 mo hongo/ingestión. Este famoso hongo crece en las profundidades del monte Gundabad. Repara cualquier hueso al instante. Eso sí, durante 8 horas el usuario sufrirá todo tipo de alucinaciones, subidones, cosquilleos en la ingle... a elección del MP.

Reparación de músculos, tendones y cartílagos

–Migay. 30 mo nuez/ingestión. Repara los músculos y las jaquecas en un periflús.

–Moskhïs. 22 mo espinas/ingestión. Repara cualquier tendón, músculo o cartílago, pero deja la garganta hecha una mierda. Pierdes la voz durante 3 días.

–Cacäolâth. 40 mo lefa/ingestión. Incluso la lefa de troll es útil, siempre que no le dé el sol. Con un trago reparas cualquier tendón, músculo o cartílago si no te demasiado asco.

Reparación de órganos

–Mojô Jojo. 80 mo nuez/ingestión. Restaura el cerebro y hace que el vello crezca como el de un mono durante dos semanas.

–Kumônga. 110 mo hoja/aplicación. Restaura un ojo destruido o potencia la circulación sanguínea a los órganos genitales, depende dónde se aplique. Mucho macho, poca mecha.

–Kinghi Drah. 30 mo raíz/ingestión. Restaura el hígado y cura las resacas.

–Ferenghy. 91 mo cera/aplicación. Restaura el oído y alivia las almorranas.

–Mazheenga Sed. 75 mo hoja/aplicación. Preserva cualquier órgano durante 1 semana.

Reparación del sistema nervioso

–Cafëyna. 80 mo baya/ingestión. Estimulante potente que cura el sistema nervioso y proporciona energía extra. Dobla la velocidad del usuario durante 10 turnos.

–Glycer Yligûm. 30 mo caries/ingestión. Hasta las caries de un troll son medianamente útiles. Recompone el sistema nervioso al completo. Eso sí, tu aliento se corromperá durante 2 semanas. De cerca, nadie querrá escucharte.

Otras drogas de interés

–Flakenchuken. 10mp tallo/pisotón. Planta que, al ser aplastada, despide un jugo que atrae locamente a los Neekerbreekers.

–Morkachorka. 80 mo salvia/aplicación. Un repeleorcos tan fuerte que hay que hacer una TR de nivel 20 o cualquiera cae desmayado. Muerte instantánea si se falla por más de 50.

–Afta Pärthy. 5mp baya/ingestión. Complejo multivitamínico pluricelular, especialmente diseñado para después del uso de cualquier sustancia. ¡Al traste con las resacas!

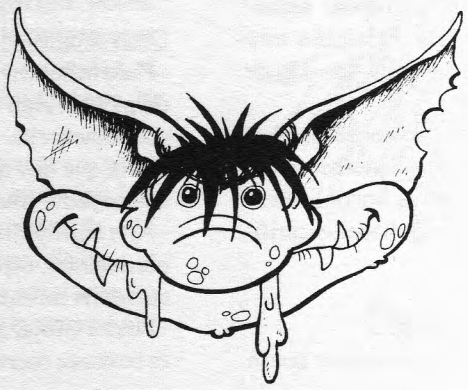
–Piedra Bruja. 500 mo polvo/nasal. Da mucho respeto, pues es bastante fuerte e incontrolable. Tenle miedo y, si la encuen-

tras, ves con cuidado: provoca paranoia, alteraciones físicas y psíquicas, a discreción del Master–Plaster.
–Miruvor. 100 mo líquido/ingestión. Gigantesco aporte energético para las mejores fiestas. Ideal para mezclar con otras sustancias. Proporciona 50 PV y +20 a la Intuición. Quita el cansancio. Duración 3 horas.
–Orcola. 1mp líquido/ingestión. Un buen laxante, especialmente diseñado para monstruos estreñidos que comen porquerías. Últimamente los elfos también lo usan con otros fines. Se recomienda tomarlo frío.

Venenos chungos
–Gonflin–Flukete. 667 mo flor/pasta (nivel 10). Pierdes las manos y los pies y después te conviertes en una piedra azul muy frágil.
–An Traksh. 90 mo hoja/polvo (nivel 5). Mata en 2 días.
–Striknyna. 200 mo raíz/pasta (nivel 10). Causa la locura al instante y destruye el cerebro en una semana.
–Mat–a–rathax. 60 mo troncho/polvo (nivel 3). Mata instantáneamente.
–Fryx Inlaf. 90 mo hoja/polvo (nivel 5). Esteriliza y baja la INT a –20. Ideal para irse de ligoteo… Aunque sea con una troll.
–Reek Emortin. 70 mo raíz/liquido (nivel 7). Paraliza los músculos de la cara dejando una fea sonrisa. El pobre diablo no podrá gesticular ni una sola palabra, pestañear o comer. Por lo demás todo bien.
–Brytni Spiäs. 200 mo almejas/liquido (nivel 2). Se cae la lengua a trozos, los dientes se pudren y se vomita sangre durante 5 días. Se pierden 20 PV cada vez que no se supere una TR.
–Rap Pêl. 345 mo hoja/pasta (nivel 6). La barriga se hincha y el pelo se cae. Se pierden 10 PV cada hora y tras una semana unos insectos muy feos emergen de la garganta ahogando al pobre inútil.
–Kriptunait. 570 mo raíz/polvo (nivel 8). Suplanta la extremidad atacada por una rama de árbol.
–Algömûym Alo. 100 mo cactus/ingestión (nivel 10). Se pierden 1–100 PV.
–Chünghyto. 90 mo flor/pasta (nivel 4). Se pierden 3–300 PV.
–Pêloto. 1 mo corteza/polvo (nivel 1). Se pierde el buen gusto y 10 PV.
–Kûrt Kobäin. 130 mo hoja/pasta (nivel 3). Se pierden 5–50 PV y, si se falla por más de 50 en la TR, el personaje se suicidará si le es posible.

Panes Encantados
Cram. Pan/ingestión. 1 rebanada nutre durante 5 días. La hogaza de 10 rebanadas cuesta 13 mo. Sabe a chocolate con especias. Dura 7 semanas.
Lembas. Pan/ingestión **
Chukichukichú. Pan/ingestión 1 rebanada proporciona infravisión [100m] durante 2 horas. La hogaza de 10 rebanadas cuesta 350 mo. Sabe a mostaza y palomitas.
Ñogi–Ñogi. Pan/ingestión. 1 rebanada permite ignorar los daños por cualquier tipo de caída. La hogaza de 10 rebanadas cuesta 400 mo. Sabe a menta, cebolla y mayonesa.
Woswos. Pan/ingestión. 1 rebanada proporciona +50 a ocultarse en los bosques durante 1 hora. La hogaza de 10 rebanadas cuesta 200 mo. Sabe a borraja, limón y vainilla.
Bimbô. Pan/ingestión. Se conserva durante 5 años en perfecto estado. La hogaza de 25 rebanadas cuesta 100 mo y sabe a plástico.

Nota del autor: se deja a elección del Máster–Pláster los efectos secundarios o la adicción de cada droga. Lo importante es pasarlo bien. Y que nadie se queje de los precios, que la droga va cara.



Ritual de guerra estilo Uruk-hai

AT2-Armas Contundentes

Tirada	CO	CM	CE	C	SA
01-08sm	Posible pifia				
09-35	0	0	0	0	0
36-40	1	0	0	0	0
41-45	1	1	0	0	0
46-50	2	2	0	0	0
51-55	3	3	0	0	0
56-60	3	4	0	0	0
61-65	4	5	0	0	0
66-70	5	6	2	3	0
71-75	5	7	3	5	0
76-80	6	8	4	6	0
81-85	7	9	6	7A	6
86-90	8	10	7A	8A	8
91-95	8	11	8A	9A	9A
96-100	9	12A	9B	10B	10B
101-105	10	13A	10B	11B	12C
106-110	10A	15B	11B	12B	13C
111-115	11A	15B	12C	13C	14D
116-120	12B	16C	13C	14C	15D
121-125	13B	17C	15C	15C	17D
126-130	13C	18C	16C	16D	18E
131-135	14C	19D	17D	17D	19E
136-140	15D	20D	18D	18E	21E
141-145	16D	21E	19E	19E	22E
146-150	16E	22E	20E	20E	23E

AT1-Armas de filo

Tirada	CO	CM	CE	C	SA
01-08sm	Posible pifia				
09-35	0	0	0	0	0
36-40	0	0	0	0	0
41-45	0	0	0	0	0
46-50	1	0	0	0	0
51-55	1	1	0	0	0
56-60	2	1	0	0	0
61-65	2	2	0	0	0
66-70	3	3	2	3	0
71-75	3	4	3	5	0
76-80	4	5	5	7A	7
81-85	5	6	6	9A	9A
86-90	5	7	7A	10B	10A
91-95	6	8	9A	12B	11B
96-100	6	9	10B	13B	13C
101-105	7	10A	11B	14C	15C
106-110	8	11A	12B	15C	17D
111-115	8A	12B	13C	17C	19D
116-120	9A	13B	15C	18D	20D
121-125	9A	13C	16C	19D	21E
126-130	10B	14C	17D	20D	23E
131-135	11B	15C	18D	22D	25E
136-140	11C	16D	20D	23E	27E
141-145	12D	17D	21E	24E	28E
146-150	12E	18E	22E	25E	30E

AT7- Sortilegiosde rayo

Tirada	CO	CM	CE	C	SA
01-02sm	F	F	F	F	F
03-10	F	F	F	F	F
11-20	F	F	0	0	0
21-35	0	0	0	0	0
36-40	1	0	0	0	0
41-45	2	1	0	0	0
46-50	3	1	0	1	0
51-55	4	2	1	1	0
56-60	5	2	2	2	0
61-65	6	3	4	3	8A
66-70	7A	4	5	4A	10A
71-75	7A	5A	6	5A	11B
76-80	8A	6A	7A	6B	12B
81-85	8A	7A	8A	7B	13B
86-90	9A	8A	9B	8B	14B
Max. resultados rayos de descarga					
91-95	9A	9B	10B	10B	15C
96-100	10A	10B	11B	12C	16C
101-105	10B	11B	12C	14C	18C
106-110	11B	12C	13C	16C	20C
Max. resultados rayos de agua					
111-115	12B	13C	14C	18C	22D
116-120	12C	14C	15C	20D	24D
121-125	13C	15C	16D	22D	26E
126-130	14C	16D	17D	24E	28E
Max. resultados rayos de hielo					
131-135	15C	17D	18E	26E	30E
136-140	16D	18D	19E	28E	32E
141-145	17D	20E	20E	30E	34E
146-150	18E	22E	22E	31E	36E
Max. resultados relámpagos y rayos ígneos					

AT4-Proyectiles

Tirada	CO	CM	CE	C	SA
01-08sm	Posible pifia				
09-55	0	0	0	0	0
56-60	0	0	0	0	0
61-65	0	0	0	0	0
66-70	0	0	0	0	0
71-75	1	0	0	0	0
76-80	2	2	0	4	0
81-85	3	4	3	6	0
86-90	4	6	5	8A	0
91-95	5	7	7A	10A	8A
96-100	6	8A	9A	12B	10B
101-105	7	10A	10B	13B	11B
106-110	8A	13B	12B	14B	13C
111-115	9A	14B	13B	16C	15C
116-120	10A	16B	15C	17C	16D
121-125	11B	17C	17C	19D	18D
126-130	11B	19C	19D	20D	20D
131-135	12C	20D	21D	22D	22E
136-140	13C	22D	23D	23E	23E
141-145	14D	23E	25E	25E	25E
146-150	15E	25E	26E	26E	27E

AT3-Armas a 2 manos

Tirada	CO	CM	CE	C	SA
01-08sm	Posible pifia				
09-55	0	0	0	0	0
56-60	2	0	0	0	0
61-65	3	0	0	0	0
66-70	4	3	0	6	0
71-75	5	5	2	8A	0
76-80	6	7	4A	10A	0
81-85	7	9	7A	13B	10A
86-90	8	11	9B	15B	13B
91-95	9	12A	12B	17C	16C
96-100	11	14A	14C	20C	19D
101-105	12A	16B	17C	22C	22D
106-110	13A	18B	19C	24C	25D
111-115	14B	20C	22C	27D	28E
116-120	15B	22C	24D	29D	31E
121-125	16C	24C	27D	31D	33E
126-130	17C	26D	29D	33E	36E
131-135	19D	28D	32E	36E	39E
136-140	20D	29E	34E	38E	42E
141-145	21E	31E	37E	40E	45E
146-150	22E	33E	40E	43E	48E

AT8 Sortilegios de bola

Tirada	CO	CM	CE	C	SA
01-04sm	F	F	F	F	F
05-08	F	F	F	F	F
09-12	0	0	0	0	1
13-16	0	0	0	0	2
17-20	1	0	0	0	3
21-24	2	1	0	0	4
25-28	3	2	1	0	5A
29-32	4	3	2	0	6A
33-36	5A	4	3	1	7A
37-40	6A	5A	4	2	8A
41-44	7A	6A	5A	3	9A
45-48	8A	7A	6A	4	10B
49-52	9A	8A	7A	5	11B
53-56	10B	9A	8A	6A	12B
57-60	11B	10B	9A	7A	13B
61-64	12B	11B	10B	8A	14B
65-68	12B	11B	10B	9A	15C
69-72	13B	12B	11B	10A	16C
73-76	13C	12B	11B	10A	17C
77-80	14C	13C	12B	11B	18C
81-84	14C	13C	12C	11B	19C
85-88	15C	14C	13C	12B	20C
89-92	15C	14C	13C	12B	21C
93-96	16C	15C	14C	13C	22C
97-99sm	19D	18D	17D	16D	28D
100sm	22E	21E	20E	19E	34E

AT6-Agarrar y desequilibrar

Tirada	CO	CM	CE	C	SA
01-02sm	Posible pifia				
03-45	0	0	0	0	0
46-50	0	0	0	0	0
51-55	0	0	0	0	0
56-60	1	0	0	0	0
61-65	1	0	0	0	1
66-70	2T	1	0	1	1
71-75	2A	2T	1	3	2
76-80	3A	3T	2	4T	4
81-85	3A	4A	4T	6T	5
86-90	4A	4A	5T	7T	7T
91-95	4A	5A	6T	8A	8T
96-100	5B	6A	7A	9A	10T
101-105	5B	7A	8A	10A	11A
Max. resultados ataques animales pequeños					
106-110	6C	8B	10A	12B	14A
111-115	7C	9C	11B	13B	15A
116-120	8C	10C	12B	14C	16B
Max. resultados ataques animales medianos					
121-125	10D	11C	14B	16C	18B
126-130	11D	13D	16C	18C	20B
131-135	12D	15D	18C	20D	22C
Max. resultados ataques animales grandes					
136-140	14E	19D	22C	26D	28C
141-145	16E	21E	25D	28D	30C
146-150	18E	23E	27E	30E	33E
Max. resultados ataques animales enormes					

AT5-Garras y dientes

Tirada	CO	CM	CE	C	SA
01-02sm	Ataque fallido				
03-45	0	0	0	0	0
46-50	0	0	0	0	1
51-55	0	0	0	0	2
56-60	1	0	0	1	4
61-65	1	1	1	2	5T
66-70	2	2	2	4	6T
71-75	3	3	3	5	8T
76-80	4	4	5	7T	9A
81-85	5	5	7T	9T	10A
86-90	6	6T	8T	10A	12A
91-95	6T	7T	9A	11A	13B
96-100	7T	8A	10A	12A	14B
101-105	7A	9A	11A	13B	15B
Max. resultados ataques animales pequeños					
106-110	8A	10A	12B	15B	17C
111-115	9A	11B	13B	16C	19C
116-120	10B	11B	14C	17C	20D
Max. resultados ataques animales medianos					
121-125	14B	15B	18C	20C	26D
126-130	16B	18C	20C	23D	28E
131-135	18C	20C	22D	25D	30E
Max. resultados ataques animales grandes					
136-140	20C	23D	26D	30E	36E
141-145	22D	25D	29E	33E	38E
146-150	24E	27E	32E	36E	40E
Max. resultados ataques animales enormes					

Modificadores

+ BO del atacante
+15 Ataque por el flanco*
+20 Defensor sorprendido*
-10 por cada 3m que el atacante se haya movido
-20 atacante ha perdido más de la mitad de sus PV -

- BD del defensor
+35 Ataque por la espalda
+20 Defensor caído o aturdido*
-30 si el atacante cambia de sitio armas o escudo

variable: el defensor puede usar parte de su BO para parar

*no aplicable a proyectiles o armas arrojadizas

Modificadores

Modificadores del atacante
+BO sortilegios dirigidos (rayo)
+BO sortilegios de base (bola)
+20 Si el blanco está en la zona central del sortilegio
+20 si se prepara el sortilegio 4 asaltos
+10 si se prepara el sortilegio 3 asaltos
+0 si se prepara el sortilegio 2 asaltos
-15 si se prepara el sortilegio 1 asalto
-30 si se prepara el sortilegio 0 asaltos

Modificadores según distancia

+35 de 0 a 3 m
+0 de 3,1 a 15 m
-25 de 15,1 m o más

Modificadores del blanco

-Bonificación agilidad (si se da cuenta)
-20 si encara un escudo al ataque (rayo)
-10 a -60 si se pone a cubierto (tirada maniobra y decisión del MP) (rayo)
-10 a -80 si se pone a cubierto (tirada maniobra y decisión del MP) (bola)

Otros: a decisión del MP, objetos, capacidades especiales...

AT9- Sortilegios básicos

Tirada	CO/CM	CE/C	SA
01-02sm	F	F	F
03-04	F	F	F
05-08	F	F	+70
09-12	F	F	+65
13-16	F	+45	+60
17-20	+45	+40	+50
21-24	+40	+35	+45
25-28	+35	+30	+35
29-32	+30	+25	+30
33-36	+25	+20	+20
37-40	+20	+15	+15
41-44	+15	+10	+5
45-48	+10	+5	+0
49-52	+5	0	0
53-56	0	0	-5
57-60	0	-5	-10
61-64	-5	-5	-15
65-68	-5	-10	-20
69-72	-10	-15	-25
73-76	-25	-20	-30
77-80	-30	-25	-35
81-84	-35	-30	-40
85-88	-40	-35	-45
89-92	-45	-40	-50
93-96	-50	-45	-55
97-99sm	-65	-65	-65
100sm	-90	-90	-90

Nota: Los resultados numéricos de esta tabla son modificadores a la TR que debe de realizar el blanco (ver tabla TTR). Una F significa pifia.

Sortilegios de Canalización: Si el blanco lleva armadura de cuero, se utiliza la columna SA. Si lleva coraza o cota de malla, se modifica la tirada en -10.

Modificadores según distancia

+30	contacto
+10	de 0 a 3 m
+0	de 3,1 a 15 m
-25	de 15,1 m en adelante

Modificadores del atacante

+BO	sortilegios de base
+20	si se prepara el sortilegio 4 asaltos
+10	si se prepara el sortilegio 3 asaltos
+0	si se prepara el sortilegio 2 asaltos
-15	si se prepara el sortilegio 1 asaltos
-30	si se prepara el sortilegio 0 asaltos

Modificadores del blanco

-10 a -30 si se pone a cubierto (tirada de maniobra y decisión del MP)
+10 blanco estático (sin moverse en absoluto)

Otros: Decisión del MP, objetos, capacidades especiales...

CST–1 TABLA DE CARACTERÍSTICAS DE LAS ARMAS

Arma	Pifia	Crítico principal	Crítico secundario	Alcance básico	Modificadores especiales
DE FILO (puede usarse escudo)					
Espada ancha	3	Tajo	–	–	Nada en especial
Espada corta	2	Tajo	–	1	–10 BO contra cota de malla/coraza
Hacha	4	Tajo	–	5	+5 BO contra cota de malla/coraza
Cimitarra	4	Tajo	–	–	+5 BO contra cota de malla/coraza
Daga de mierda	1	Perforación	–	7	–15 BO contra cota de malla/coraza
Látigo	8	Presa (C)	Tajo (A)	5–8	Se usa a partir de 3 m.
CONTUNDENTES (puede usarse escudo)					
Garrote chungo	4	Aplastamiento	–	–	–10 BO
Maza	2	Aplastamiento	–	3	Nada interesante
Maza de hostias	8	Aplastamiento	Perforación (A)	–	+10 BO; si hay pifia, se recibe crítico B
Red	7	Presa	–	3	Se usa AT–6, ataques medios
Martillo macarrón	4	Aplastamiento	–	3	+5 BO
Calcetín "relleno"	8	Aplastamiento	–	3	Es un calcetín ¿qué quieres?
ARMAS DE ASTA A 1 MANO (se usa la tabla de armas de filo con escudo o la tabla de armas a 2 manos con un +10 a la BO)					
Jabalina	4	Perforación	–	9	–10 BO
Lanza	5	Perforación	Tajo (A)	6	–5 BO
ARMAS DE ASTA A 2 MANOS (se usa la tabla de ataques a 2 manos)					
Lanza de caballería	7	Perforación	Desequilibrio	-	+15 BO; si hay pifia, se recibe crítico B
Alabarda	7	Tajo	Perforación	–	–5 BO
ARMAS A 2 MANOS					
Hacha de combate	5	Tajo	Aplastamiento	–	+5 BO
Mayal de la muerte	8	Aplastamiento	Perforación	–	+10 BO, si hay pifia, se recibe crítico C
Espadón chingón	5	Tajo	Aplastamiento	–	+5 BO
Bastón bufarrón	3	Aplastamiento	–	–	–10 BO
Bat'leth	4	Tajo	–	–	+10 BO (está muy afilado)
ARMAS DE PROYECTIL					
Boleadoras	7	Presa	Aplas. (A)	12	–5 BO; si hay pifia, se recibe crítico B
Arco compuesto	4	Perforación	–	22*	Carga (1) o recarga (0) con –25 BO
Arco corto	4	Perforación	–	18*	Carga (1) o recarga con (0) –10 BO
Arco largo	5	Perforación	–	30*	Carga (1) o recarga (0) con –35 BO
Ballesta	6	Perforación	–	27	Carga (2), +20 BO hasta 15m.
Honda	7	Aplastamiento	–	15*	Carga (1), puede usarse escudo
Piedra *classic*	1	Aplastamiento	–	7	Una piedra es una piedra

*No se puede andar con estas armas cargadas y listas para disparar. Se pueden llevar en las manos y disparar como si se hubiesen recargado en el mismo asalto. Pifia: si se saca el mismo resultado o inferior en una tirada de D100. La pifia se tiene que tirar en la tabla correspondiente. Todas las armas que no son de proyectil tienen un alcance básico para usarlas como arrojadizas.

CST2- Características de los animales

Tipo de ataque	(Abreviatura)	Tabla deataque	Crítico principal	Crítico secund.
Pico/pinzas	(Pi)	Garras y dientes	TA	AP*
Mordisco	(Mo)	Garras y dientes	PE	TA(C)
Garra/zarpa	(Ga)	Garras y dientes	TA	PE(B)*
Cuerno/colmillo/aguijón	(Cu) o (Ag)	Garras y dientes	PE	AP(C)*
Apresar/agarrar/zampar/tragar	(Apr)	Agarrar y desequilibrar	PR	DE(C)
Embestida/topetazo/golpe/porrazo	(Em) o (Go)	Agarrar y desequilibrar	DE	AP(C)*
Animales diminutos	(Di)	Garras y dientes	TA(T)	-
Pisotón	(Ps)	Garras y dientes	AP	AP*
Caída/aplastar***	(Ca) o (Ap)	Garras y dientes	AP	AP*
Puño/patada	(Pu)	Garras y dientes	DE(A)	-
Lucha libre/blocar****	(Lu)	Agarrar y desequlibrar	PR(A)	-

*Solo los ataques grandes y enormes obtienen el crítico secundario indicado
***Si un personaje cae, se tira por el ataque, sumando a la tirada el número de metros caídos y restando la agilidad del personaje. El tamaño del ataque es: 1 a 3 m pequeño; 3,1 a 15 m mediano; 15,1 a 30 grande; más de 30 enorme
****La BO es la suma de las bonificaciones de fuerza y agilidad

TTR Tiradas de resistencia

Nivel del blanco	Nivel del ataque*															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	**
1	50	55	60	65	70	73	76	79	82	85	87	89	91	93	95	1
2	45	50	55	60	65	68	71	74	77	80	82	84	86	88	90	
3	40	45	50	55	60	63	66	69	72	75	77	79	81	83	85	
4	35	40	45	50	55	58	61	64	67	70	72	74	76	78	80	
5	30	35	40	45	50	53	56	59	62	65	67	69	71	73	75	5
6	27	32	37	42	47	50	53	56	59	62	64	66	68	70	72	
7	24	29	34	39	44	47	50	53	56	59	61	63	65	67	69	
8	21	26	31	36	41	44	47	50	53	56	58	60	62	64	66	
9	18	23	28	33	38	41	44	47	50	53	55	57	59	61	63	
10	15	20	25	30	35	38	41	44	47	50	52	54	56	58	60	10
11	13	18	23	28	33	36	39	42	45	48	50	52	54	56	58	
12	11	16	21	26	31	34	37	40	43	46	48	50	52	54	56	
13	09	14	19	24	29	32	35	38	41	44	46	48	50	52	54	
14	07	12	17	22	27	30	33	36	39	42	44	46	48	50	52	
15	05	10	15	20	25	28	31	34	37	40	42	44	46	48	50	15
**	1				5					10					15	

* Para los sortilegios, el nivel del ataque es el nivel de quien realiza el sortilegio
** Cada nivel del atacante por encima de 15 suma 1 a la tirada necesaria, cada nivel del blanco por encima de 15 resta 1 a la misma

Modificadores a la TR

+ la bonificación apropiada del blanco a la TR
-90 a +70 modificación resultante de la tirada de sortilegio básico
-50 blanco voluntario

Otras: Decisión del MP, sortilegio o capacidad especial.

CST3- Características de los sortilegios

Sortilegios	Crítico principal	Crítico secund.
Rayo de descarga	EL	-
Rayo de agua	IM	-
Rayo de hielo	IM	FR
Rayo ígneo	CA	-
Relámpago	EL	IM
Bola de frío	FR	-
Bola de fuego	CA	-

Crítico principal
Tipo de crítico producido por el ataque. Si hay una letra, indica el crítico máximo que es posible obtener.

Crítico secundario
Si se obtiene un crítico más alto que B (en las tablas CST1 y CST3) o más alto que A (en la tabla CST2), se produce un crítico de este tipo, además del principal. Este crítico será de dos niveles menos que el indicado en el resultado del ataque (tablas CST1 y CST3) o un nivel menos en la tabla CST2. En las tablas CST1 y CST2 se hacen tiradas separadas por cada crítico, en la tabla CST3 se hace una sola tirada de críticos.

CA calor **EL** electricidad **FR** frío **IM** impacto **AP** aplastamiento
TA tajo **PE** perforación **DE** desequilibrio **PR** presa

MT1- Maniobras de movimiento

Tirada Abierta	Rutina	Fácil	Escasa dificultad	Dificultad Media	Difícil	Muy difícil	Extrem. difícil	Locura completa	Absurdo
(-151) ó -	F	F	F	F	F	F	F	F	F
(-150)-(-101)	10	F	F	F	F	F	F	F	F
(-100)-(-51)	30	10	F	F	F	F	F	F	F
(-50)-(-26)	50	30	10	F	F	F	F	F	F
(-25)-0	70	50	30	5	F	F	F	F	F
01-20	80	60	50	10	5	F	F	F	F
21-40	90	70	60	20	10	5	F	F	F
41-55	100	80	70	30	20	10	5	F	F
56-65	100	90	80	40	30	20	10	F	F
66-75	100	100	90	50	40	30	20	5	F
76-85	100	100	100	60	50	40	30	10	F
86-95	100	100	100	70	60	50	40	20	5
96-105	100	100	100	80	70	60	50	25	10
106-115	110	110	100	90	80	70	60	30	20
116-125	120	110	110	100	90	80	70	40	30
126-135	120	120	110	100	100	90	80	50	40
136-145	130	120	120	110	100	100	90	60	50
146-155	130	130	120	110	110	100	100	70	60
156-165	140	130	130	120	110	110	100	80	70
166-185	140	140	130	120	120	110	110	90	80
186-225	150	140	140	130	120	120	110	100	90
226-275	150	150	140	130	130	120	120	100	100
276 ó +	160	150	150	140	130	130	120	110	100

Resultados

F: fracaso, pifia gorda, a tirar en la tabla FT4
Nº: Un resultado numérico indica 1) el porcentaje de la maniobra que se consigue realizar. Un resultado por encima de 100 significa que se realiza toda la maniobra y que el personaje que realiza la maniobra conserva todavía un % de su actividad normal igual al número indicado -100 en dicho asalto, o 2) la probabilidad de éxito completo, o 3) se reduce la actividad en 100 - el número indicado.

Modificadores

+ bonificación de la habilidad que corresponda
-50 aturdido -70 derribado -30 con una extremidad inutilizada

MT2 - Maniobras estáticas

Tirada	General	Influencia/interacción	Leer Runas/Usar objetos	Percepción/Rastrear	Trampas/Cerraduras
-26 ó	ERROR GARRAFAL: fracaso espectacular y sin precedentes. Si es posible, la acción tiene el efecto contrario. Búscate la vida.	ERROR GARRAFAL: empiezas a hablar sobre un barullo de chorradas impresionantes. Tu audiencia te malinterpreta y decide hacer lo contrario a lo que hayas dicho. Hasta que no cambien las circunstancias, fracasarán todos tus intentos.	ERROR GARRAFAL: el sortilegio o los poderes se activan contra ti. La runa desaparecerá; si es un objeto mágico, jamás podrás volver a usarlo.	ERROR GARRAFAL: tus ojos empiezan a bizquear de una manera espantosa. Recibes información totalmente errónea, aunque tu crees que es válida. No podrás volver a intentarlo en la misma zona ni sobre el mismo tema.	ERROR GARRAFAL: si estás abriendo una cerradura, se te rompe la ganzúa y no podrás volver a abrirla hasta que no saques el trozo que ha quedado dentro. Cualquier trampa se disparará con mucha mala leche.
-25 a 04	FRACASO ABSOLUTO: tu cerebro se queda anonadado y piensa en algo que no viene a cuento. Todo lo que hagas en 10 minutos (60 asaltos) será un fracaso (ni siquiera podrás tirarte un pedo en condiciones).	FRACASO ABSOLUTO: tu audiencia cree que eres un payaso y te rechaza. No tienes ni pizca de autoridad hasta dentro de 1 hora y se considerará fracaso automático las tiradas que hagas en ese plazo.	FRACASO ABSOLUTO: tu mente se ha quedado totalmente bloqueada con el objeto/papel de runas. Fracasarás automáticamente en los próximos intentos. Existe un 50% de que se active contra ti	FRACASO ABSOLUTO: algo te ha sentado mal en el desayuno y está afectando tus sentidos. Todas tus tiradas de percepción resultarán un fracaso durante 60 asaltos.	FRACASO ABSOLUTO: bloqueo mental absoluto en la maniobra. Fracasarás para siempre con este tipo de trampas/cerraduras. Hay un 50% de que la trampa se dispare.
05 a 75	FRACASO: ja, ja, ja. ¡Fallaste! No podrás volver a intentar la maniobra en el mismo sitio hasta dentro de 1 hora.	FRACASO: no podrás influir hasta dentro de 1 hora. Tu audiencia está un poco sorda.	FRACASO: ni papa de cómo se usa la runa o el objeto. Podrás volver a intentarlo cuando subas de nivel.	FRACASO: crees que has averiguado todo lo que era posible averiguar. No podrás volver a intentarlo hasta dentro de 1 dia sobre el mismo tema y lugar.	FRACASO: no entiendes ni papa de cómo desactivar/abrir la trampa/cerradura. Vuelve a intentarlo dentro de 24 h.
76 a 90	ÉXITO PARCIAL: si la maniobra lo permite, consigues un 20%; de lo contrario, habrás errado y no podrás volver a intentarlo en el mismo sitio hasta dentro de 1 hora.	ÉXITO PARCIAL: tu audiencia está pendiente de lo que hablas. Sigue, sigue.	ÉXITO PARCIAL: averiguas los sortilegios y capacidades que contiene, pero no sabes usarlos todavía. Podrás volver a intentarlo dentro de 1 semana.	ÉXITO PARCIAL: averiguas algo, pero se te queda en el tintero. Podrás volver a intentarlo dentro de 1 hora.	ÉXITO PARCIAL: descubres parte del funcionamiento y tienes idea de cómo va el resto. Reflexiona durante 10 minutos y vuelve a intentarlo.
91 a 110	CASI ÉXITO: si la maniobra lo permite, consigues un 50%; de lo contrario, habrás errado, pero podrás volver a intentarlo tras 3 asaltos de reflexión.	CASI ÉXITO: tu audiencia está con el gusanillo de cómo sigue la historia. Tienes un +20 en la siguiente tirada.	CASI ÉXITO: averiguas los sortilegios y capacidades que contiene, si te esperas 24 h podrás volver a intentarlo con un +10 extra.	CASI ÉXITO: consigues algo de información, pero sabes que podrías averiguar más todavía. Vuelve a intentarlo dentro de 3 asaltos.	CASI ÉXITO: uyyy. ¡Casi! Piensa 2 asaltos sobre el tema y vuelve a intentarlo con un +10 extra.
111 a 175	ÉXITO: la maniobra ha sido todo un éxito. No está mal para un pardillo.	ÉXITO: has influenciado a tu audiencia. ¡Zi zeñó!	ÉXITO: aprendes uno de los sortilegios o capacidades de un objeto o runa. Debes sostenerlo en la mano para que haga efecto.	ÉXITO: te coscas de todo.	ÉXITO: la cerradura/trampa queda desactivada/abierta. +50 en futuros intentos de abrir/desactivar la misma cerradura/trampa.
176 ó +	ÉXITO ROTUNDO: lo has hecho con tanto estilo que las siguientes maniobras estáticas recibirán un +20 durante los próximos 60 asaltos.	ÉXITO ROTUNDO: aparte de rallarle la bola a tu audiencia, recibes un +50 cada vez que vuelvas a intentar influenciarlos (hasta que algo provoque su desconfianza).	ÉXITO ROTUNDO: ¡gueee! Aprendes todos los sortilegios o capacidades de un objeto o runa. Debes sostenerlo en la mano para que haga efecto.	ÉXITO ROTUNDO: tus sentidos están a flor de piel. Percibes incluso cosas que no tienen que ver con la tirada.	ÉXITO ROTUNDO: ¡oooleee! En el futuro podrás desactivar/abrir automáticamente este tipo de trampas/cerraduras.
	Modificadores +30 Rutina +20 Fácil +10 Escasa dificultad 0 Dificultad media -10 Difícil -20 Muy difícil -30 Extremadamente difícil -50 Locura completa -70 Absurdo	**Modificadores** Dificultad ver columna General +50 Si la audiencia es leal al personaje +20 si la audiencia está contratada por el personaje + bonificación de influencia e interacción **Nota:** La dificultad y otros modificadores se basan en la actitud básica de la audiencia hacia el personaje y en lo que el personaje intenta que hagan	**Modificadores** -30 si el dominio mágico del sortilegio es distinto del personaje -10 si el personaje no sabe que sortilegio o capacidad es. +20 si el personaje sabe que sortilegio o capacidad es +30 si el personaje puede realizar intrínsecamente el sortilegio + bonificaciones de Leer Runas o Usar Objetos	**Modificadores** Dificultad ver columna General +20 si el personaje pasa tiempo buscando información específica. El tiempo así empleado afecta la dificultad. + bonificación de Percepción o Rastrear **Nota:** La información disponible mediante una tirada de Percepción se ve limitada por la zona que examinas y por tus recursos. **Nota:** Al rastrear se requiere una tirada cada 5 min. (30 asaltos).	**Modificadores** Dificultad ver columna General + bonificación Abrir Cerraduras o Desactivar Trampas.

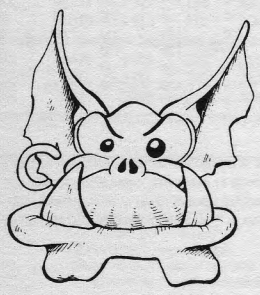


TABLA DE CRÍTICOS PARA GRANDES CRIATURAS

-49-05	–10PV. Cosquillitas.
06-20	Pche–pche. Mi abuela lo hace mejor. –15 PV.
21-35	–20PV. No es un golpe espectacular, pero al menos jode.
36-50	–25PV. Pche–pche. Esto se puede superar.
51-65	¡Meeeeca...! –25PV. Y un cazo que le endiñas que lo dejas aturdido 2 asaltos.
66-79	Hostión en la pierna –20PV. –5 por asalto. –20 a la actividad. Aturdido 2 asaltos.
80	Un golpe en la tripa hace que empiece a perder los intestinos por el camino. Luchará 3 asaltos y después se partirá el cuello por resbalar con sus tripas.
81-86	Seccionas una arteria chunga. –25PV. –5 por asalto. Eso sí, el bicho te pringa de sangre hasta el ojete.
87-89	Penetras en el pulmón. Éste se encharca y hace que la pobre criatura se muera dentro de 2 asaltos. Hasta entonces la criatura te atacará normalmente.
90	Seccionas algo muy feo que sobresale del cuello. ¡Ops, es la cabeza! Muerte instantánea dentro de un par de horas (lo ultimo es broma je, je)
91-96	Golpe chungo en la cabeza que produce amnesia sobre la criatura y no parará durante 2 asaltos. –18 PV. –10 a la actividad.
97-99	Pequeña implosión subquántica producida por la interacción en el plano negativo de la victima de la fuerza positiva del atacante -30 PV. Aturdido 3 asaltos -20 a la actividad.
100	Fuerte golpe en el estómago. Hace que la criatura se trague los mocos secos que llevaba cultivando hace unos meses y se ahogue en tres turnos. Mientras tanto, aturdido.
101-106	Revientas el hombro del bicho con tal fuerza que una astilla de hueso se te clava. –5 PV. La criatura –20PV, aturdida 3 asaltos y el brazo le queda inútil.
107-109	Golpe que deja al bicho cegato perdido. 2 asaltos aturdido. Necesitará un bastoncete a partir de ahora.
110	¡Empiezas a ver los sesos del bicho! ¡Incluso puedes tocarlos! Me parece que tu golpe ha sido un éxito.
111-116	Golpe que cercena los brazos y los pies haciendo que el enemigo parezca una Supernena. –30PV. –10PV por asalto. Aturdido 8 asaltos.
117-119	Hostión que deja a la criatura oler su culo sin volver la cabeza. Muerte en el momento que se tire un pedo. (¿Os imagináis el pedo de un balrog?)
120	¡Ultraataquedelcoponperoquemalalechetengooo! El bicho no te volverá a molestar más. Garantizado. La próxima vez prueba con los ojos vendados.

TABLA DE CRÍTICOS DE TAJO

1	Cortas una uña.
2	Haces un corte feo en la oreja. –1 PV por asalto.
3	Tajo en la parte superior de la pierna con algo de dolor. –5 PV. Si no se llevan grebas, –2 PV por asalto; uy, uy, uy.
4	Herida estética y muy peliculera en el pecho. –3 PV. 1 PV por asalto. Sin duda no se morirá por esto y fardará un montón.
5	Tajo en el antebrazo pelando parte de la piel. –4 PV. –2 PV por asalto. Si no se llevan brazales, –4 PV.
6	Herida poco importante y sin ánimo de lucro. –6 PV. –1 PV por asalto. –10 a la actividad y aturdido 1 asalto.
7	Un golpe secciona la arteria carótida en el cuello, haciendo que el oponente corra aleatoriamente y chille durante 3 asaltos, salpicando de sangre como un surtidor. Tras esto se morirá desangrado e infeliz.
8	Tajo que corta los músculos y tendones del brazo que esgrime el arma. Dolor insoportable, aturdido 3 asaltos. El brazo queda inutilizado y con una tirada de *percepción* se puede llegar a ver el hueso. –15 PV.
9	Tajo limpio partiendo un ojo en dos. El dolor llega al instante al oponente haciéndose notar a través de un grito limpio. Aturdido 30 asaltos. –1 PV por asalto.
10	Aprendes una palabra nueva: des–tri–pado. Muerte instantánea y hay un 25% de que tu arma quiera estar 2 turnos más dentro de las tripillas calentitas.
11	Tajo que secciona gran parte del cráneo. 25% de probabilidades de que el oponente siga luchando durante 3 asaltos sin darse cuenta de que le falta gran parte de su cabeza. Tras esto se muere definitivamente.
12	"Tchak". Una pierna se separa del cuerpo como una pieza de Lego. –20 PV por asalto. Inconsciente al ver que su pierna seccionada seguía moviéndose.
13	Abierto en canal. Todos los órganos caen visceralmente al suelo con el sonido parecido al de unos espaguetis con tomate revolviéndose dentro de una cacerola. Muerte casi–casi instantánea.
14	Tajo que corta gran parte del intestino. –10 PV. –8 PV por asalto. –20 a la actividad. No podrá cagar en condiciones.
15	Tajo que provoca el abandono corporal del brazo que esgrime el arma. –15 PV por asalto. Un corte limpio y bastante profesional.
16	Escribes tu inicial en el corazón del oponente. Muerte instantánea a no ser que el oponente quiera decir su última maldición.
17	Las dos piernas cercenadas con un tajo poco limpio y bastante desgarrador (por no decir doloroso). –40 PV por asalto.
18	Tajo carnicero en la espina dorsal que hace que ésta se separe del cuerpo limpiamente. El pobre infeliz queda vivo lo suficiente como para ver la parte que le falta de su cuerpo.
19	Un ataque masivo de cortes producen la pérdida de todas las extremidades. Incluso hay tiempo de escribir "vagina" en la frente del oponente.

Críticos violentos y explícitos para gente violenta y explícita:

Modificadores:	**Modificadores para grandes criaturas:**
–20: Crítico A	–20: arma normal
–10: Crítico B	–10: arma mágica
+0: Crítico C	+0: arma de mithril
+10: Crítico D	+10: arma sagrada
+20: Crítico E	+20: arma exterminadora

TABLA DE CRÍTICOS DE APLASTAMIENTO

-49-05 Hay abuelas que luchan mejor. No hay daño extra.

06-20 Herida leve en un meñique. –5 PV.

21-35 Aplastamiento con amor. –4 PV. –40 a la actividad durante 1 asalto.

36-50 Golpe en el antebrazo que deja al oponente con algo de dolor y con mucho cabreo. –5 PV. Aturdido 1 asalto.

51-65 Chafamiento guachi guachi sobre el escudo *Made in Taiwan*. Si no hay escudo para partir, se partirá un bonito brazo.

66-79 Hostión que deja el hueso de la pierna como condimento para una sopa. –12 PV. –40 a la actividad. Aturdido 2 asaltos.

80 La nariz se hunde por el golpe y hace que un ojo salte para afuera, colgándose como un columpio. Aturdido 30 asaltos. Si no se lleva yelmo, se perderán todos los dientes frontales y se estará en coma durante un mes.

81-86 Golpe que deja el hueso del brazo en estado cremoso al mezclarse con la sangre. El brazo queda inutilizado. –8 PV. Aturdido 2 asaltos.

87-89 Tremendo golpe sobre una rodilla poco resistente. La rodilla queda hecha papilla. Derribado. –9 PV. –60 a la actividad. Aturdido 3 asaltos.

90 El cuello del oponente suelta un ligero "crack"; lo suficiente como para que el cuello se rompa y el oponente se muera cagándose en tus muertos tras un asalto de agonía total.

91-96 Golpe poderoso en la cabeza que deja al oponente ciego y sordo para toda la vida. Si no lleva yelmo, el cráneo se convierte en pulpa. –20 PV.

97-99 Golpe brutal en el pecho que hace que todas las costillas se rompan y se claven en los pulmones, perforándolo como un globo haciendo que se encharquen de sangre. La víctima vomitará sangre con burbujitas durante 6 asaltos y, tras la agonía de no poder respirar y retorcerse en el suelo como un pez, morirá.

100 Aplastas la cabeza del oponente reduciendo su tamaño a la mitad. Ni se ven los ojos ni la nariz, tan solo unos trocitos que parecen sesos y algo que en su momento fue una mandíbula. Algunos nativos lo llaman escabechina. Muerte instantánea.

101-106 Golpe que rompe la cadera haciendo que todos los trocitos de hueso se claven en la carne como agujas. –20 PV. –75 a la actividad. Se derrumba al suelo y aturdido 3 asaltos.

107-109 Golpe poco interesante. Aplasta el sistema nervioso principal dejando al oponente paralizado de cuello para abajo. El oponente se dará un golpe en el suelo después de derrumbarse y morirá tras 4 asaltos de sufrimiento absoluto.

110 Golpe realmente asqueroso que provoca la explosión de todos los órganos internos del oponente. Éste permanecerá activo durante 4 asaltos intentando recoger sus tripas y luego morirá por *shock*.

111-116 Todos los huesos del brazo quedan machacados por el brutal golpe. Pierde lo que lleve en la mano y el brazo queda colgando como un trozo de chicle estirado sin forma. Aturdido 10 asaltos y –10 PV.

117-119 Golpe visceral que revienta el hígado y otros órganos más o menos importantes haciendo que la sangre salpique a todo el mundo a menos de 3 m. Muere en 3 asaltos tras perder más de 2/3 partes de sangre. Realmente asqueroso.

120 Golpe salvaje y espeluznante que deja la cabeza del oponente donde se supone que está el estómago. Si lleva armadura, el metal se mezcla con la carne dejando una muestra de arte abstracto. Muerte instantánea, por si lo dudabas. No está mal.

TABLA DE CRÍTICOS DE PERFORACIÓN

La piel es más dura que el golpe. *Try again*.

Golpe amago con extraño efecto. –3 PV.

Impacto en el muslo, –3 PV. Si no se llevan grebas, el proyectil se clava en el hueso y permanece allí durante 10 asaltos, –3 PV por asalto.

Herida miserable en el brazo. –2 PV y aturdido 1 asalto. Para estar orgulloso.

Impacto en el pecho, el típico de película: bastante doloroso, pero con poco efecto. –1 PV por asalto y 1 asalto aturdido.

Parte inferior de la pierna atravesada y con bastantes tendones desgarrados que piden a gritos una infección si no se cuida. –3 PV. –25 a la actividad y aturdido 1 asalto.

A primera vista, un impacto en el cuello hace que la sangre salga muy espesa y en abundancia, por dentro todos los vasos sanguíneos están seccionados y la tráquea obturada. La víctima morirá ahogada y con toda la ropa empapada de sangre en 3 turnos.

Golpe solemne que rompe el brazo que esgrime el arma. –10 PV y aturdido 3 asaltos.

Impacto que deja gran parte de los músculos de la pierna seccionados y con grandes dolores poco agradables. –50 a la actividad y aturdido 3 asaltos.

Los pulmones tienen un nuevo agujero para que salga el aire; si uno se da prisa, puede inflar un globo con el poco aire que queda dentro. Inconsciente y muerte por un cocotazo en la cabeza.

Impacto que perfora la frente como la mantequilla. Muerte seminstantánea, tiene tiempo de bizquear. Si se lleva casco, inconsciente 6 horas.

Golpe que parte la espina dorsal en dos, provocando la parálisis de cuello para abajo. El cuerpo se desploma como un saco de patatas roto. El oponente sigue vivo, ¡qué divertido!

Impacto que atraviesa la córnea, secciona el iris, traspasa el corcoide, destruye el cristalino y revienta unas cuantas cosillas dentro de la cabeza más provocando la muerte instantánea. ¡Supera eso!

Herida grave que traspasa unos cuantos órganos poco prescindibles. –10 PV. Pérdida de 8 PV por asalto y aturdido 4 asaltos.

Perforación brutal en el esfínter. –20 PV por asalto e inconsciente durante 8 horas si no se lleva pañales.

Estocada que atraviesa la cabeza haciendo que la víctima dé 6 giros sobre sí misma, pegue 4 volteretas en el aire y se rompa una caja de botellas en la cabeza antes de morir mareada y con el arma clavada.

Perforación de la vejiga urinaria y parte del intestino provocando la pérdida masiva de sangre mezclada con orina. –20 PV e inconsciente durante 6 horas.

Atravesado de oreja a oreja, mucha muerte con poca sangre. Asombroso.

Impacto que entra por una fosa nasal, llega hasta el cerebro y provoca una lobotomía bastante interesante. Cae al suelo y se clava el resto del proyectil, k–a–p–u–t–t.

TABLA DE CRÍTICOS DE DESEQUILIBRIO

-49-05	¡Menudo aborto de golpe! A ver si lo hacemos un poco mejor.
06-20	Pequeño golpe y ligeramente gay en el brazo. –2 PV. –5 a la actividad durante 2 asaltos debido a un agarrotamiento muscular.
21-35	Golpe que chafa la pierna tiernamente. –4 PV. Si no se llevan grebas, otros –3 PV adicionales y aturdido 1 asalto.
36-50	Golpe kung–fu en el pecho con retroceso de 1 metro. –5 PV. –10 a la actividad durante 2 asaltos. Mucho ruido y pocas nueces.
51-65	Golpe que hace volar el escudo. –5 PV. Si no se lleva escudo, –10 PV y aturdido 2 asaltos.
66-79	Yoya en el codo. El brazo queda sopa. –10 PV. Se cae el arma. –10 a la actividad durante 10 asaltos.
80	Golpe terrorífico que hace que se hunda toda la caja torácica, rompiendo todas las costillas. –25 PV. –80 a la actividad y, si la víctima sigue moviéndose, en el siguiente turno se clavará las costillas en los pulmones y morirá en 6 asaltos. Hermoso.
81-86	Golpe medianamente amistoso, hace que vuele 2 metros lateralmente. Se caen todas las cosas que se lleven en las manos, incluso los anillos. –10 PV. Aturdido 3 asaltos.
87-89	Hostión en el costado, derribado y con una postura poco ortodoxa (la cabeza en el suelo, las piernas hacia arriba y con cara de gilipollas). –10 PV y aturdido 8 asaltos.
90	Golpe certero que parte la espina dorsal como una barra de pan seco. Inmovilizado de cuello para abajo y con cara de no poder hacer nada para haberlo evitado.
91-96	Golpe incisivo y muy doloroso que se clava en el hígado. –20 PV. –50 a la actividad durante 10 asaltos y aturdido 3 asaltos.
97-99	Golpe inmenso en la cabeza, la nariz se rompe como un pistacho. Retrocede 3 metros y se cae con un golpe en la cabeza. –10 PV, –2 PV por asalto y aturdido 6 asaltos. Si no se lleva casco, inconsciente 24 h.
100	Megagolpe masivo con mucha mala leche. Hace que vuele 6 m hacia atrás, partiéndose las piernas y los brazos en diversos puntos. Dolor inhumano donde lo haya. –200 a la actividad, aturdido 20 asaltos, –30 PV y –3 PV por asalto. Para grabarlo en vídeo.
101-106	Golpe brutal que parte la pierna del oponente con un fuerte chasquido. –15 PV. –50 a la actividad. Aturdido 2 asaltos.
107-109	Golpe bestiajo sobre el hombro que inutiliza el brazo que esgrime el arma. Si usa un arma de filo o contundente, se golpea a sí mismo con un crítico B adicional antes de que el arma se caiga. –15 PV –20 a la actividad y aturdido 3 asaltos.
110	Yoya que despide el cuerpo a 3 m partiéndose la cabeza como un melón maduro al chocarse contra una roca de granito que aparece de la nada. Los sesos quedan desparramados hasta 2 m del cuerpo. Pregunta del millón: ¿seguirá vivo?
111-116	Tremenda yoya lateral: hace que el cuerpo vuele 3 m horizontalmente y se arrastre otros 3 m por el suelo antes de quedar inconsciente si no se lleva yelmo. El brazo que esgrime el arma queda roto, tres costillas hechas papilla, la clavícula queda como un rompecabezas y el apófisis coracoides se queda en el camino. –20 PV. –50 a la actividad y aturdido 10 asaltos. No es muy bonito de ver.
117-119	Golpe exagerado y muy limpio sobre todos los órganos vitales. Reventón interno masivo que provoca una buena papilla, muy dolorosa y poco agradable. Seguirá vivo durante 3 asaltos con un –200 a la actividad y morirá vomitando sangre por la boca y la nariz con algún que otro trozo de órgano irreconocible. Mejor no mirar el espectáculo.
120	Golpe atroz que revienta directamente la cabeza en muchos cachitos esparciéndolos hasta 6 m. Si hay enemigos en este radio, tendrán que hacer una tirada de terror de nivel 10 o huirán despavoridos durante 1min./5 de fallo. ¡Tres puntos colega!

TABLA DE CRÍTICOS DE PRESA

	Dedícate al cultivo de nabos, se te podría dar mejor.
	Agarre de lo más gay, casi se logra dar un besito de buenas noches y todo. –2 PV y da las gracias.
	Amago de ataque con rechazo. –3 PV. Si no se lleva armadura en los brazos, aturdido 1 asalto.
	Agarras la pierna como un perro. La víctima consigue soltarse y queda aturdida 1 asalto.
	Agarre del escudo en plan pulpo. Si se lleva escudo, –50 a la actividad hasta que se suelte el escudo. Si no se lleva escudo, –50 a la actividad.
	Agarre que disloca el brazo que sostiene el arma. Desarmado, aturdido 2 asaltos y con cara de circunstancia.
	Bien enganchado, tanto que lo dejas inconsciente. –9 PV. Puedes pintarle una "Z" con ketchup en la frente sin que se de cuenta.
	Agarre fuerte sobre el brazo que sostiene el arma. Aplastamiento de músculos y rotura de diversos ligamentos. Desarmado y –40 a la actividad.
	Totalmente atrapado e indefenso como un huargo sin dientes. ¡Aprovecha para meterle el dedo en el culo!
	Presa tremenda y poco floja sobre la zona del cuello con un ligero "crec" como sonido. Inconsciente. Cuello torcido y –60 a la actividad.
	Cabeza ligeramente aplastada por la enorme presa ejercida sobre ella. Aturdido 9 asaltos. Si no se lleva yelmo, estado de coma debido a fracturas poco importantes.
	Ambos brazos retenidos y pegados a la espalda. No podrá moverlos hasta que no se suelte la presa. –75 a la actividad.
	Agarre severo sobre el cuello con aplastamiento de la cervical. Muerte rápida y limpia, no hace falta lavarse las manos.
	Presa poderosa sobre el pecho con efecto crujiente de costillas rotas. Aturdido 8 asaltos. –20 a la actividad.
	Agarre kraken–krapen, piernas totalmente enredadas, los brazos se parten como madera podrida e inconsciente.
	Presa de oso. Rompes todas las costillas y alguna pieza se clava en el corazón y en los pulmones. Muerte horriblemente dolorosa en 3 asaltos. Aturdido y no puede soltarse de la presa.
	Presa astronómica sobre el meñique del pie izquierdo. Tropieza soltando el arma y haciéndose un crítico D de aplastamiento. Un movimiento de lo más absurdo. Aturdido 2 asaltos, para variar.
	Presa sobre ambas piernas. Tropieza y cae de cabeza quedándose inconsciente. Si no se lleva yelmo, empiezan a saltar trocitos de seso por un boquete. Muerte instantánea.
	Consigues hacer una presa con tus piernas sobre el cuello de la víctima. Te tiras un pedo sin querer y le provocas la asfixia y un traumatismo total de lo más normal. ¡Cuidado con tus pedos!

TABLA DE CRÍTICOS DE CALOR

-49-05	Brisilla calurosa y levemente agradable.
06-20	Calorcete, –3 PV.
21-35	Quemaduras poco interesantes. –8 PV y –1 por asalto.
36-50	Un humo apestoso provoca la ceguera del sujeto. –12 PV y aturdido 1 asalto.
51-65	La ropa se enciende como un auténtico Zippo (con chasquido y todo). –12 PV. El fuego dura dos asaltos, –8 PV por asalto.
66-79	Socarrada tremenda. Todo lo que sea orgánico se destruye (cuero, ropa, mochila...). –10 PV. La piel de la víctima cambia a color negro socarrón.
80	La cabeza se convierte en una gran bola de fuego. La cara queda totalmente desfigurada por el fuego. Inconsciente. –15 PV, –5 PV por asalto y en coma si no se lleva casco. ¿Huele a chamuscado, o me lo parece?
81-86	Pequeño muro de llamas en la espalda del oponente. Derribado y con muchos gritos de dolor agonizante. Todo lo que hay en la espalda queda destruido. –10 PV, –2 PV por asalto y aturdido 2 asaltos.
87-89	Toda la cabeza empieza a arder como un trozo de algodón. Si se lleva algo puesto en la cabeza, queda destruido. Cegado 6 asaltos y toda la cabellera quemada, incluidas las cejas.
90	La cabeza queda totalmente carbonizada, como la punta de una cerilla apagada. Si la tocas, se desmenuzará como la tierra. ¿He dicho que está muerto?
91-96	No encuentras diferencia entre el brazo de la víctima y una patata frita. Si se lleva escudo, queda fundido. Aturdido 5 asaltos y el brazo para la basura.
97-99	Todos los músculos y ligamentos de una pierna quedan totalmente abrasados. La pierna queda inservible y con un dolor agonizante. Derribado. –10 PV, –3 PV por asalto, aturdido 6 asaltos y –60 a la actividad. Ja, ja, ja.
100	¡Churruscamiento total! La carne empieza a resquebrajarse con un sonido parecido a quien come cereales mientras la víctima se queda sin aliento de tanto gritar. Muerte en 1 asalto tras corretear intentando hacer algo. Huele terriblemente mal.
101-106	Las piernas empiezan a arder a la par. Nunca has visto a una víctima correr tanto. –8 PV por asalto, tras correr 3 asaltos, se derrumba con lesiones masivas y las piernas destruidas. –80 a la actividad.
107-109	La cabeza arde tranquilamente con pocas ganas de apagarse. Si se lleva casco, se pega con la piel y se despegará a las dos semanas; mientras tanto, ciego perdido. –10 PV. Si no hay casco, muerte calentita en 6 asaltos.
110	Las piernas arden por un lado y el resto del cuerpo por otro. La víctima se da cuenta demasiado tarde de que le queda 1 asalto de vida, sólo tiene tiempo para ver sus piernas correr envueltas en llamas.
111-116	Toda la caja torácica queda reventada por el fuego. La armadura se carboniza por completo. Parece que a la víctima no le gusta mucho esto y se muere.
117-119	El fuego envuelve a la víctima como un manto. Toda materia orgánica queda destruida y muere en 6 asaltos, lo justo para liarse un canuto de athelas y encenderlo.
120	Convertido en cenizas. Si quieres, puedes esnifártelas para sentirte de alguna manera más poderoso y más macarra. Sigue así y harás historia.

TABLA DE CRÍTICOS DE FRÍO

-49-05	Brisica rica. Dedícate a la construcción de aires acondicionados. Triunfarías.
06-20	Fresquito. –3 PV. Si no se lleva capa o armadura, aturdido 1 asalto.
21-35	"Congeleition". –7 PV y –1 PV por asalto.
36-50	Congelación moderada. –5 PV, –2 PV por asalto y –10 a la actividad.
51-65	Golpe de frío en la espalda bastante jodido. –10 PV. Todo lo que se lleve en la espalda queda quebradizo e inservible.
66-79	Intento de congelar los pies. El calzado se convierte en hielo rompiéndose al instante. Aturdido 1 asalto. Si se va descalzo, los pies se congelan con un –30 a la actividad. Bastante graciosete ver cómo anda.
80	¡Uy! La cabeza recibe un impacto poco agradable que le produce el coma durante un mes. Pérdida de las orejas, nariz, ojos y parte de los labios debido a la congelación. Podría ser peor: podría estar lloviendo.
81-86	Una pierna queda atrapada en un gran bloque de hielo. Derribado y aturdido 3 asaltos. Si no se llevan grebas, congelación masiva, –40 a la actividad. El bloque se descongelará en 30 asaltos, –40 a la actividad hasta entonces.
87-89	Impacto sobre el cuello, que queda convertido en una zona totalmente frágil. Inconsciente. Si no se lleva armadura en esta zona, se dará un golpe contra el suelo dejando la cabeza separada del cuerpo. Kaputo.
90	Un gran bloque de hielo se forma en la cabeza de la víctima. Al no poder respirar, muere agónicamente corriendo un rato y dándose cabezazos contra el suelo para intentar romper el bloque.
91-96	Congelación masiva sobre la estructura ósea de la pierna. Se parte en cachitos produciendo un dolor espantoso. Derribado. –10 PV, –5 PV por asalto. –40 a la actividad y aturdido 4 asaltos.
97-99	La sangre del oponente se congela por completo. Al caerse, los vasos sanguíneos se rompen y producen una muerte horrible con miles de heridas por todo el cuerpo.
100	Golpe atroz que afecta a la espina dorsal. Se congela todo el sistema nervioso, que queda convertido en una estatua sin vida.
101-106	Hace estallar en miles de pedazos hielo los dos brazos del oponente. –20 PV, –8 PV por asalto, aturdido 10 asaltos y –60 a la actividad.
107-109	El frío hace que estalle en pedazos la mandíbula del oponente, lengua incluida. No podrá hablar y estará en coma 1 semana. –8 PV por asalto.
110	Golpe que revienta todo el pecho y salpica sangre congelada y muy afilada. Todo el que esté a menos de 3 metros de la víctima recibe un crítico A de perforación por la sangre congelada.
111-116	Congelación completa de cintura para abajo. El adversario se queda mirando como un tonto sin poder hacer nada durante 6 asaltos y muere sacando espumarajos por la boca.
117-119	Congelación de toda la cabeza, el cerebro queda seco y la víctima derribada. La cabeza estalla en partículas de hielo finísimas tras la caída. Me parece que está muerto.
120	Convierte a la víctima en un gran cubito de hielo. Tras 1 asalto estalla en mil pedazos. ¿Alguien quiere un cubata de Orcola?

TABLA DE CRÍTICOS DE ELECTRICIDAD

-49-05	Pelicos de punta y algo de electricidad estática.
06-20	Ataque de 1'5 voltios. –3 PV. Si se lleva armadura de metal, 1 asalto aturdido.
21-35	Una gran nube de humo negro envuelve al oponente. Aturdido 2 asaltos. –5 PV. Cof–cof.
36-50	Descarga espectacular que hace que el sujeto vuele 3 metros hacia atrás, pero sin grandes daños. –8 PV y aturdido 2 asaltos si lleva armadura de metal.
51-65	Impacto brutal sobre el brazo que lleva el escudo. –10 PV, aturdido 2 asaltos. El escudo queda destrozado. Si no se lleva escudo, –30 a la actividad.
66-79	Fuerte descarga sobre la cabeza. –20 PV e inconsciente. Si no se lleva armadura de cuero, la cabeza queda reducida a cenizas.
80	Grave descarga sobre el brazo que esgrime el arma. Todos los músculos quedan tostaditos y crujientes. Brazo inútil y el arma se cae. –12 PV, aturdido 3 asaltos y –30 a la actividad.
81-86	Descarga salvaje que cubre el cuerpo entero con electricidad. –40 PV. Aturdido 12 asaltos y después muere por hemorragia interna.
87-89	El golpe reorganiza todo los órganos del oponente, dejando el estómago en la garganta y el corazón debajo del páncreas. El pobre se muere ahogado en 3 asaltos intentando respirar con el hígado.
90	Golpe que convierte una pierna en algo crujiente, quebradizo y bastante churruscadito. –15 PV, 3 asaltos aturdido y –40 a la actividad. Si se llevan grebas de metal, se cae inconsciente.
91-96	Una brutal descarga eléctrica revienta todo el tórax y lo revienta en miles de pedazos de carne frita en un radio de 6 m. Solo quedan los brazos, las piernas y la cabeza
97-99	echando un poco de humo. Si se lleva armadura de metal, el dolor es más agudo. Muerte mortal.
100	Puedes llegar a ver durante unos instantes la estructura ósea del oponente debido a la potente descarga eléctrica. Todo un espectáculo de luces y sonido. Muerte instantánea.
101-106	Golpe que impacta en la cabeza del oponente. Ciego y sordo para toda la vida. Queda inconsciente si no lleva yelmo. –20 PV y –80 a la actividad.
107-109	Tremenda descarga sobre el pecho del oponente. –30 PV, aturdido 10 asaltos y ciego por el humo. Si lleva armadura de metal, ésta se funde con la piel provocando la muerte por dolor masivo e insoportable en 3 asaltos.
110	Derrame cerebral. Humo y ozono rodean la cabeza. En coma durante 3 meses. Si no lleva un turbante de color naranja con un pin en la chaqueta, muerte instantánea.
111-116	Estallido de chispas sobre el oponente, toda la zona se ilumina con un gran fotón de luz. 10 turnos aturdido, –20 PV y, si no lleva armadura de cuero, muerte instantánea por interiorización masiva de partículas electroestáticas. Todo el que esté a menos de 3 m queda aturdido un asalto por el estallido.
117-119	El oponente queda frito como una patata. –50 PV, –8 PV por asalto y –100 a la actividad. Si no se lleva armadura de cuero, muerte por incauto.
120	Consigues transformar a tu oponente en 10 cm cúbicos de polvo gracias a una descarga de 100 000 voltios. Suma +25 a tu próximo ataque.

TABLA DE CRÍTICOS DE IMPACTO

	Hasta los chumpiwumpis lo hacen mejor.
	Golpe flojete y de poca importancia para la humanidad. –5 PV.
	Golpe crujiente sobre las costillas, 2 rotas. –10 PV.
	Talegazo en la pierna. –8 PV y aturdido 1 asalto. Nada del otro mundo.
	Hostión en el hombro que hace que la víctima gire como una peonza 3 m hacia atrás. –8 PV. Aturdido 2 asaltos.
	Porrazo severo en el brazo que sostiene el escudo. El escudo queda hecho trizas. –10 PV. Si no se lleva escudo, brazo aplastado, roto e inútil. Aturdido 3 asaltos y con una lagrimita en el ojo.
	Derrame cerebral por el fuerte golpe. –12 PV e inconsciente. Si no se lleva yelmo, muerte instantánea.
	Golpe macarrón sobre la pierna. Los músculos quedan lo suficientemente desgarrados como para que duela mucho. –15 PV y –10 a la actividad. Si no se llevan grebas, –20 PV y –20 a la actividad.
	Fuerte impacto sobre el cráneo que deja un tremendo dolor de cabeza. Pérdida del habla durante 1 semana. Aturdido 15 asaltos. –10 PV y –10 a la actividad.
	Golpe acompañado con el típico sonido "crac" de cuello roto. Paralizado de cuello para abajo que deja a la víctima con cara de circunstancias.
	Golpe que deja hecha papilla la rodilla. La pierna se dobla hacia atrás ¡y hacia adelante! –15 PV, –50 a la actividad y aturdido 9 asaltos.
	Severa hemorragia interna por el tremendo golpe sobre el pecho. –18 PV y aturdido 12 asaltos. Si no se lleva armadura, muerte en 6 asaltos.
	Al reventar la cabeza del oponente, se produce una mezcla de sonido entre el de una sandía machacada y el estallido del hígado de un alcohólico crónico. Golpe bastante guarro y poco higiénico, pero efectivo. Los amigos que te hayan visto ganan un +10 al siguiente ataque y te llamarán maestro.
	Golpe sin escrúpulos que arranca la mandíbula de cuajo. La víctima se queda sin habla, aunque le cuelgue la lengua. –20 PV, –4 PV por asalto, –15 a la actividad y aturdido 6 asaltos.
	Golpe que machaca una gran zona de órganos relativamente importantes. La víctima morirá relativamente en 6 asaltos.
	Golpe extraño, pero potentísimo, sólo afecta a la estructura ósea, convirtiéndola en arenilla. El cuerpo se desploma en una gran masa de carne blandurria sobre el suelo. Ideal para hacer paté.
	Revientas los dos brazos de golpe dejando al oponente como un surtidor de sangre doble y con un rostro bastante expresivo. –20 PV, –8 PV por asalto, –80 a la actividad y, para rematar, aturdido 4 asaltos.
	Una yoya tremendamente salvaje que hace desaparecer literalmente la cabeza. Una tirada de *percepción* permitirá encontrarla a 20 metros, aplastada y bastante deteriorada. Muerte en el acto.
	Golpe increíblemente terrible, el cuerpo explota en miles de trozos y deja todo hecho un asco en un radio de 10 metros. Cualquiera que se vea afectado por la salpicadura tendrá que realizar una TR de nivel 10 o huirá aterrorizado y con un trauma bastante importante durante 1 min/5 de fallo.

PIFIAS EN ARMAS EMPUÑADAS

-49-05 Eres tan malo con el arma que ni siquiera sabes hacer una buena pifia.

06-20 Pisas una caca, pierdes el turno intentando limpiar tus botas.

21-35 Pisas una tofa de vaca, corrompida y recién puesta, este turno quedas aturdido por la salpicadura.

36-50 Tus manos sudan mucho y esto hace que se te caiga el arma, pierdes 2 turnos en recogerla. Si llevas guantes, simplemente haces un amago extraño y pierdes el turno.

51-65 Una mosca se te mete en un ojo: –40 al ataque este turno y –20 al siguiente.

66-79 Intentas fanfarronear con tu habilidad de armas, lamentablemente demuestras ser un patán tontolaba y te aturdes con tu propia arma 2 asaltos. Pierdes 10 puntos de vida. El enemigo se troncha.

80 ¡Ni los orcos son tan estúpidos! Realizas un movimiento digno de un borracho de mierda. Te haces directamente un crítico B. Tu arma se rompe tras herirte. Si es mágica, te jodes.

81-86 Con los nervios, te meas encima. Luchas con un –50 este turno y tu oponente gana en el siguiente turno un +20 a la BO. A partir de ahora luchas con un –5 por la sensación que te da el tener los pantalones mojados.

87-89 Tu cabeza empieza a delirar, sólo piensas en fumar athelas. Pierdes el turno. No puedes usar la BO para parar. Y tu enemigo tiene un +20 a la BO.

90 Crees durante un instante que tu vida no vale una mierda y te arreas a ti mismo. Hazte un crítico D. El enemigo se queda atónito por lo que haces y este turno no te pegará.

91-96 ¡Provocas un huracán de ataques! El enemigo se queda sorprendido de tu habilidad. Lamentablemente todos los ataques sólo infligen daño a tus compañeros. Haz un crítico B de aplastamiento a cada uno de ellos.

97-99 Tropiezas con los "Tumularios Cantores", que te estaban animando. Quedas aturdido 3 asaltos y los tumularios ya no te vuelven a cantar.

100 Realizas un movimiento élfico de lo más gay. Se te rompe el arma, se te caen los pantalones y un tirón en la ingle te deja a –60, aparte de la pose de elfo que adoptas. Tu enemigo se parte el culo durante 2 asaltos.

101-106 Te muerdes la lengua fuertemente. Hay un 10% de probabilidades de que te ahogues con el trozo partido. Aturdido 5 asaltos.

107-109 Rompes tu arma y armadura (también si son mágicas). Si no llevas armadura, te haces un crítico D. Eso te pasa por hacerte el chulito.

110 Un músculo del brazo se agarrota de tal manera que no hace más que automutilarte. Sólo se te va el agarrotamiento cuando saques 50 o más en los siguientes turnos.

111-116 Tu montura no te aguanta más. Sales despedido 9 metros y recibes un crítico D por aplastamiento.

117-119 Tus almorranas empiezan a quejarse por la calidad del asiento. Lo jodido es que tú las oyes y te paras 5 turnos para ver lo que dicen y pierdes otros 5 turnos para recapacitar sobre el idioma que están usando.

120 ¡¡¡Empiezas a ver chumpiwumpis por todas partes!!! Intentas contar el número exacto de chumpiwumpis y pierdes 20 turnos. El enemigo se aprovecha sin duda de esta situación. ¿Qué coño son los chumpiwumpis? Pregúntaselo a tu personaje.

Modificadores:
-20: Armas contundentes.
-10: Armas de filo.
0: Armas a 2 Manos.
+10: Armas de Asta.
+20: Montado.

PIFIAS EN SORTILEGIOS

Unas imágenes de Galadriel en pelotas nublan tu mente. Pierdes el sortilegio.

Te preguntas quién debe tener menos en Apariencia, ¿Gollum o Yoda? El sortilegio se lanzará durante el próximo turno.

No sabes si lanzar el sortilegio con la mano izquierda o con la derecha. Se retrasa el sortilegio dos asaltos.

En vez de pronunciar el sortilegio empiezas a gritar: «¡Klaatu Verata Niktu!» Y, como estás tan convencido de que son ésas las palabras, pierdes 3 turnos hasta que te das cuenta de que estás haciendo el panoli.

La magia que fluye dentro de tu cuerpo te abandona. –30 a la actividad durante 2 turnos. Pierdes los puntos de poder.

Te haces el Harry Potter. Lamentablemente, no tienes el mismo coeficiente intelectual. Pierdes el sortilegio, así como los puntos de poder.

Grave tumor cerebral causado por el sortilegio. Pierdes 20 PV. Aturdido una hora y cinco minutos.

Sobrecarga de los sentidos, te empieza a gotear la nariz como un grifo. Pierdes tres turnos en limpiarte los mocos (aturdido). Pierdes los PM intentando invocar un pañuelo.

Interiorización del sortilegio. La magia te sale por el culo y por culpa del estreñimiento te quedas ciego y sordo durante 10 minutos. Si alguien se quiere reír, que lo haga. Cagarás chispitas de colores y burbujas de jabón.

¡Acumulación masiva de magia en las orejas!

¡¡¡Consigues todo el poder del cosmos!!!

Lamentablemente, el resto del cuerpo se queda agarrotado durante 12 horas pero también oyes un 200% más en este tiempo. Sólo tus orejas están en perfecto estado y funcionales.

El poder en tu cuerpo te empieza a levantar del suelo unos 10 metros y luego te deja caer al suelo como un saco. Hazte un crítico D de aplastamiento.

Aplícate los efectos del sortilegio. Espero que no sea uno de "curar".

100 Colapso mental y anal. Te quedas en postura fetal durante dos semanas. ¡Qué fatal y tal y tal!

Tus manos se niegan a obedecer y te atacan. Hazte un crítico D de presa.

Invocas sin querer a un tumulario menor. Por supuesto que el tumulario está enfadado...muy enfadado...Ya sabes...

El poder explota en los dedos de tus pies. Te quedas sin dedos. –20 PV –5 por asalto. –10 a la Agilidad. 50% de probabilidades de que te quedes inconsciente 3 horas.

Tu cabeza empieza a arder. Hazte un crítico E de fuego y lamentablemente tus brazos y tus piernas quedan paralizadas durante una hora. ¡Por supuesto que te caes! ¡Acumulas el megapoder y lo lanzas contra ti mismo! Hazte un crítico B de calor, frío, electricidad e impacto!

La magia te transforma en un mewlip travelo adicto al sexo con hemorroides. Te das cuenta de lo que eres y te suicidas.

Modificadores:
-20: Honda.
-10: Arco corto.
0: Arco compuesto.
+10: Arco largo.
+20: Ballesta.

PIFIAS EN PROYECTILES

-49-05	Prefieres babear sobre tu arma para ver si brilla.
06-20	Eres un puto manazas. Pierdes 2 turnos buscando tus manos.
21-35	Tiras la munición hacia atrás. Si hay alguien detrás de ti, le impactas. ¿He sido yooo?
36-50	Te cargas la munición y aún tienes tiempo de aturdirte 1 asalto. ¡Mañooo, que proeza!
51-65	Disparas un proyectil hacia el lado opuesto y pierdes 2 turnos en pensar si ir a recogerla o no.
66-79	Te cargas el arma de una manera tan estúpida que todos los enemigos se te ríen en la cara durante 5 asaltos. Pobre imbécil.
80	Te das a ti mismo. Hazte un crítico E. Aturdido 2 asaltos. Khamûl te enseñó a usar el arma, ¿verdad? Sin lugar a dudas, no perteneces al linaje de Robin Hood.
81-86	Tu arma se parte. Tardas 2 asaltos en pegarla con miga de pan o sacar otra arma.
87-89	Te cargas el arma, las flechas o pivotes, el carcaj y todo lo que tenga que ver con proyectiles. ¡Y encima te gusta!
90	Movimiento extraño con el cual logras que toda tu munición se clave en tu cuerpo como agujas de acupuntura. –20 PV Aturdido 3 asaltos. –2 por asalto. ¿Has salido de un circo o de una película de Clive Barker?
91-96	Pierdes el poco respeto que te tenían tus compañeros. Realizas una pifia imperdonable. Te enganchas la cuerda con los dientes disparas y ya no vuelves a ver tus palas. Pierdes –3P. v por asalto. Aturdido 4 asaltos.
97-99	Si Beorn está cerca del lugar, la flecha se clava en su culo... Aténte a las consecuencias. Esto se deja en manos del M. C. (Máster Cabrón).
100	Te clavas el proyectil en la lengua. Aturdido 5 asaltos. –4 PV por asalto y –30 a la actividad. Nadie se explica cómo has podido hacer algo así y a nadie le interesa saberlo.
101-106	Intentas lanzar un pollo que te has encontrado por el suelo en vez de un proyectil. El pollo es experto en sumo y te hace dos críticos D de presa. ¡No subestimes el poder de un pollo con mala leche!
107-109	Las plumas del proyectil te hacen cosquillas en la nariz. Estornudas y te clavas el proyectil en un ojo. –50 a la actividad. –5 PV por asalto. Aturdido 10 asaltos. El ojo queda destruido.
110	Resbalas y caes encima de tus proyectiles. Hazte tantos críticos A como flechas tengas en el carcaj o encima. ¡Ánimo, todavía lo puedes hacer peor!
111-116	¡Ops! El seguro de tu arma estaba quitado cuando se la estabas enseñando a tu colega. ¡Ooops! ¡Se ha disparado! Haz un crítico E a bocajarro a tu colega más próximo.
117-119	Estás tensando el arma para disparar, pero la cuerda se rompe y te pega en ambos ojos. Pierdes la vista durante 3 horas. Aturdido 20 asaltos. Si les es posible, los enemigos te harán la zancadilla por tonto.
120	Coges el arma al revés y apuntas bien entre ceja y ceja. Hazte un crítico E de perforación a bocajarro. ¡Te tendría que pasar esto y mucho más! ¡Incompetente!

PIFIAS EN MANIOBRAS DE MOVIMIENTO

El dedo meñique se te agarrota y decides no actuar.
Tu trasero no está en condiciones de realizar proezas y decides contar las veces que has cagado esta semana.
Talegazo de los flojos. 35% de probabilidades que te caigas.–20 a la actividad durante dos turnos.
Tropiezas y, si tienes algún colega cerca, te lo llevas también. 45% de probabilidades de que os caigáis. –35 a la actividad durante dos asaltos.
Mal cálculo de las distancias. 60% de que te metas una hostia. 10% de que te metas una hostia de rebote. –5 PV –30 a la actividad durante dos asaltos.
Pretendes hacerte el chulito imitando a un mono. Lo consigues. ¡Eres un mono (en cuanto a Inteligencia)! 75% de caerte. Aturdido 3 asaltos. –20 a la actividad durante 3 asaltos.
Hostión de los gordos... Te caes. –10 PV Aturdido 4 asaltos. –25 a la actividad. No puedes realizar la misma maniobra de nuevo: estás demasiado acojonado.
Te caes y plantas los piños en el sitio. –10 PV Aturdido 2 asaltos y pierdes otros 2 asaltos en recoger los piños.–5 puntos de APA.
Desgarro de los tendones en la ingle. –40 a la actividad 10 asaltos. La maniobra no la vuelves a repetir. Ya has aprendido la lección.
Algo dentro de tu pierna hace "crack" cuando te caes. Tu pierna tiene una postura no muy natural. ¡Uy!, parece que se ha partido... –8 PV –30 a la actividad. Aturdido 3 asaltos.

Cuando te metes la gran hostia te partes ambas muñecas. ¡Qué listo el chico! Como si te ibas a salvar de ésta... –15 PV –30 a la actividad. Aturdido 4 asaltos.

¡Ziuuuu! Cuando te levantas de la caída (si es que te puedes levantar), te das cuenta de que unos fragmentos blancos sobresalen de tu brazo. Sí, son huesos. –20 PV –30 a la actividad. Aturdido 4 asaltos.
Crees que para frenar la caída lo mejor es frenarla con tu cabeza. ¡GOOONG! –40 PV. Aturdido 10 asaltos. ¡El chichón no te lo quita nadie!
Te partes las piernas en la caída. –30 PV. –100 a la actividad. Aturdido 10 asaltos.

Tus brazos se hacen papilla en el talegazo. –30 PV. –130 a la actividad. Inconsciente 3 horas si no te mueres antes. Míralo de este modo: si no hay brazos, no hay galletitas.

El saco de patatas se cae. El saco de patatas se rompe. El saco de patatas revienta como un melón maduro. Muerte instantánea.
Tu espina dorsal no es de caucho, pero tu crees que sí. Inconsciente 12 horas. Te quedas paralizado de cintura para abajo. –30 PV.
¡Salto del ángel! Pero, como es la primera vez que lo intentas, te quedas paralítico del cuello para abajo. Así de simple. –20 PV.

Espachurramiento de sesos. Ves una luz a lo leeejos... Te llaaaman... (Esto no te lo cura ni las athelas).

Modificadores:

-50: Rutina.	0: Difícil.
-30: Fácil.	+5: Muy Difícil
-20: Poca dificultad.	+10: Extremadamente Difícil.
-10: Dificultad media.	+15: Locura completa.
	+20: Absurdo.

ST-4 TABLA DE PRECIOS Y EQUIPO

ARMAS

Arma	*Precio*	*Peso*
Alabarda	14 mp	3'5 k
Arco compuesto	17 mp	1'5 k
Arco corto	6 mp	1 k
Arco largo	10 mp	1'5 k
Ballesta	25 mp	4 k
Barrapan	1 me	0'1 k
Bastón	5 mc	2 k
Boleadoras	5 mp	1'5 k
Calzoncillos sucios (y tiesos)	3 me	0'1 k
Cimitarra	10 mp	2 k
Daga	3 mp	0'5 k
Espada ancha	10 mp	2 k
Espada corta	7 mp	1'5 k
Espadón	20 mp	4 k
Fémur (roído)	1 me	0'1 k
Garrote	1mc	2'5 k
Hacha	5mp	2'5 k
Hacha de combate	13 mp	3'5 k
Honda	9mb	0'5 k
Jabalina	3mp	2 k
Lanza	23mb	2'5 k
Lanza de caballería	5mp	5 k
Látigo	2mp	1'5 k
Martillo de guerra	15mp	2'5 k
Mayal	19mp	3 k
Maza	6mp	2'5 k
Maza de guerra	16 mp	2'5 k
Red	7 mp	1'5 k

ARMADURAS

Arma	*Precio*	*Peso*
Escudo normal	55 mb	7 k
Escudo pequeño	35 mb	3 k
Escudo torreón	9 mp	18 k
Brazales cuero	2 mp	1 k
Brazales metálicos	4 mp	1'5 k
Grebas de cuero	2 mp	1 k
Grebas metálicas	4 mp	1'5 k
Yelmo de cuero	25 mb	1 k
Yelmo de metal	4 mp	1'5 k
Armadura de cuero	3 mp	6 k
Armadura de cuero endurecido	10 mp	7 k
Cota de malla	35 mp	10 k
Coraza	50 mp	12 k
Armadura completa	20 mo	30 k

TRANSPORTE

Transporte	*Precio*	*Velocidad (m./asalto)*	*Cap.*	*Bonif. de Montar***
Cab. ligero	45mp	60	100 k	+0
Caballo	60mp	48	150 k	+0
Cab. pesado (no para de pedir "ful" de Estambul)	80mp	36	200 k	+0
Cab. guerra	20mo	54	175 k	+15
Cab. g. gran	75mo	45	185 k	+30
Camello (éste no pasa material)	12mo	30	112 k	–15
Elefante	50mo	24	500 k	–10
Mula/Burro	32mp	36	125 k	–10
Poni	40mp	42	90 k	+5
Ornitorrinco mutante	80mo	24	90 k	–20
Transbordador	2mc/1,5 km	-	-	-
Servicio de diligencia	1mc/1,5 km	-	-	-
Carreta	6mo	15	750 k	-
Barca p. (3m eslora)	7mo	-	500 k	-
Barca m. (6m eslora)	11mo	-	1500 k	-
Barca g. (40 m eslora)	40mo	-	2500 k	-

ACCESORIOS

Objeto	*Precio*	*Peso*
Antorcha	3 me	0'5 k
Arco para encender fuego	8 me	0'25 k
Botas	1 mp	1'5 k
Cacerola	7 mb	0'75 k
Cadena (3m)	5 mb	1 k
Camisa	3 mb	0'5 k
Cantimplora (0'5 l)	1 mc	0'5 k
Capa	9 mb	1 k
Carcaj (capacidad 20)	1 mb	0'25 k
Cinto	5 mb	0'5 k
Cinturón con compartimentos para "cositas"	2 mp	0'3 k
Cuerda (15m)	4 mb	3k
Cuerda superior (15m)	12 mb	1'5 k
Chaqueta	15 mb	3 k
Escarpias (10)	2 mb	1'5 k
Estacas (10)	9 me	1 k
Flechas (20)	4 mb	1'5 k
Frasco de aceite	3 mb	0'5 k
Ganchos (10)	9 me	1 k
Guantes	2 mb	0'2 k
Juego de ganzúas	1 mp	0'25 k
Liadora de canutos	5 mb	0'1 k
Linterna	12 mb	1 k
Lona embreada	1 mb	2 k
Mochila	2 mb	1 k
Pantalones	25 mc	0'5 k
Pergamino (10 hojas)	2 mp	0'1 k
Pergamino extrafino para hacer rulos (10 unidades y un chicle de regalo)	1 mp	0'1 k
Petate	33 mc	1'5 k
Pipa	5 mc	–
Virotes ballesta (20)	11 mb	15 k
Saco (para 25 k)	8 mc	1 k
Saco de dormir (o de otras cosas)	2 mb	2'5 k
Silbato	2 mp	–
Sobre todo	9 mb	0'5 k
Tienda (de acampada no para vender)	2 mp	4'5 k
Tiza (10)	2 mb	0'1 k
Vaina	25 mb	0'5 k
Vara (3m)	5 mc	4 k
Vaselina (sólo en Rivendel y Lorien)	5 mc	0'2 k
Yesca y pedernal	1 mb	0'25 k

COMIDA Y ALOJAMIENTO

Bienes o servicios	*Precio*	*Nota*
Absenta	10me	1/5 litro
Brandy	10me	1/4 litro
Cerveza	2me	1/2 litro
Hidromiel	5me	1/2 litro
Mezcal	15me	1/5 litro
Sidra	1me	1/2 litro
Vino	6me	1/2 litro
Paté de Gungan (1 ración)	1 mp	-
Comida ligera	6me	-
Comida normal	1mc	-
Comida abundante	12me	-
Raciones normales (para 1 sem.)	5mc	9 k
Raciones de viaje (para 1 sem.)	1mb	7 k
Gran pan (para 1 sem.)	3mo	2 k
Pan de viaje (para 1 mes)	15mo	2 k
Pan con pan (comida de tontos) (para 1 mes de tontería)	15mo	2 k
Alojamiento pobre (comuna)	1mc	-
Alojamiento normal	2mc/cama indiv.	
Buen alojamiento	22me	
Establo (incluye forraje)	2me	

Dinero

10 me	= 1 mc
10 mc	= 1 mb
10 mb	= 1 mp
10 mp	= 1 mo
100 mo	= 1 mm

Nota para el MP:
Se pueden encarecer o abaratar los productos dependiendo de la marca del fabricante si es de importación u otros factores relevantes.

NOMBRE: _____
RAZA: _____
ESTATURA: _____
PESO: _____
PELO: _____
OJOS: _____
ACTITUD ESPECIAL: _____
PROFESIÓN: _____
FRASE PREFERIDA: _____
NIVEL: _____
PUNTOS DE EXPERIENCIA: _____

IDIOMAS GRADO

1) _____( )
2) _____( )
3) _____( )
4) _____( )
5) _____( )
6) _____( )
7) _____( )
8) _____( )

LISTAS DE SORTILEGIOS **PROB.**

1) _____( )
2) _____( )
3) _____( )
4) _____( )
5) _____( )
6) _____( )
7) _____( )
8) _____( )
9) _____( )
10) _____( )
11) _____( )
12) _____( )
13) _____( )
14) _____( )

CARACTERISTICAS	abr.	----------BONIFICACIONES---------- valor	normal	raza	total
Fuerza	FUE	___	___	___	___
Agilidad	AGI	___	___	___	___
Constitución	CON	___	___	___	___
Inteligencia	INT	___	___	___	___
Intuición	I	___	___	___	___
Presencia	PRE	___	___	___	___
Apariencia	APA	___	___	___	___

Dominio: _____
Puntos de poder: _____
Penalización por carga: _____
Arma principal: _____

HABILIDADES	GRADOS DE HABILIDAD GRADOS 5%	GRADOS 2%	BONIFICACIONES Grado	Carac.	HABILIDADES Profesión	objeto	Especial	Especial	Total
MOVIMIENTO Y MANIOBRA									
sin armadura	□□		___	AGI___	xx	___	___	+0	___MM
cuero	□□□		___	AGI___	xx	___	___	-15	___MM
cuero endurecido	□□□□□		___	AGI___	xx	___	___	-30	___MM
Cota de Malla	□□□□□□□□		___	FUE___	xx	___	___	-45	___MM
Coraza	□□□□□□□□□□		___	FUE___	xx	___	___	-60	___MM
HABILIDADES CON ARMAS (Bonificaciones Ofensivas)									
De filo	□□□□□□□□□□	□□□□□	___	FUE___	xx	___	___	+0	___BO
contundentes	□□□□□□□□□□	□□□□□	___	FUE___	xx	___	___	+0	___BO
A 2 manos	□□□□□□□□□□	□□□□□	___	FUE___	xx	___	___	+0	___BO
Arrojadizas	□□□□□□□□□□	□□□□□	___	AGI___	xx	___	___	+0	___BO
Proyectiles	□□□□□□□□□□	□□□□□	___	AGI___	xx	___	___	+0	___BO
Armas de asta	□□□□□□□□□□	□□□□□	___	FUE___	xx	___	___	+0	___BO
HABILIDADES GENERALES									
Trepar	□□□□□□□□□□	□□□□□	___	AGI___	xx	___	___	+0	___MM
Montar	□□□□□□□□□□	□□□□□	___	I___	xx	___	___	+0	___MM
Nadar	□□□□□□□□□□	□□□□□	___	AGI___	xx	___	___	+0	___MM
Rastrear	□□□□□□□□□□	□□□□□	___	INT___	xx	___	___	+0	___ME
HABILIDADES DE SUBTERFUGIO									
Emboscar	□□□□□□□□□□	□□□□□	___	xxx___	xx	___	___	+0	___PE
Acechar/esconderse	□□□□□□□□□□	□□□□□	___	PRE___	xx	___	___	+0	___PE
Abrir cerraduras	□□□□□□□□□□	□□□□□	___	INT___	xx	___	___	+0	___ME
Desactivar trampas	□□□□□□□□□□	□□□□□	___	I___	xx	___	___	+0	___ME
HABILIDADES MÁGICAS									
leer runas	□□□□□□□□□□	□□□□□	___	INT___	xx	___	___	+0	___ME
usar objetos	□□□□□□□□□□	□□□□□	___	I___	xx	___	___	+0	___ME
Sortilegios dirigidos	□□□□□□□□□□	□□□□□	___	AGI___	xx	___	___	+0	___BO
OTRAS HABILIDADES Y BONIFICACIONES									
Percepción	□□□□□□□□□□	□□□□□	___	I___	xx	___	___	+0	___ME
desarrollo físico	□□□□□□□□□□	□□□□□	___	CON___	xx	___	___	+0	___PE
Sortilegios de base			___	xxx___	xx	___	___	+0	___BO
Liderazgo e influencia			___	PRE___	xx	___	___	+0	___ME
Bonificación defensiva			___	AGI___	xx	___	___	+0	___BD
Tr Esencia			___	INT___	xx	___	___	+0	___TR
Tr canalización			___	I___	xx	___	___	+0	___TR
Tr venenos			___	CON___	xx	___	___	+0	___TR
Tr enfermedades			___	CON___	xx	___	___	+0	___TR
Armadura _____									
Escudo _____									
Yelmo _____									
Brazales _____									
Grebas _____									
HABILIDADES SECÚNDARIAS									
_____	□□□□□□□□□□	□□□□□	___	_____	xx	___	___	+0	___
_____	□□□□□□□□□□	□□□□□	___	_____	xx	___	___	+0	___
_____	□□□□□□□□□□	□□□□□	___	_____	xx	___	___	+0	___
_____	□□□□□□□□□□	□□□□□	___	_____	xx	___	___	+0	___
_____	□□□□□□□□□□	□□□□□	___	_____	xx	___	___	+0	___

PUNTOS DE VIDA (DESARROLLO FÍSICO)

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140
141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160
161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180
181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200

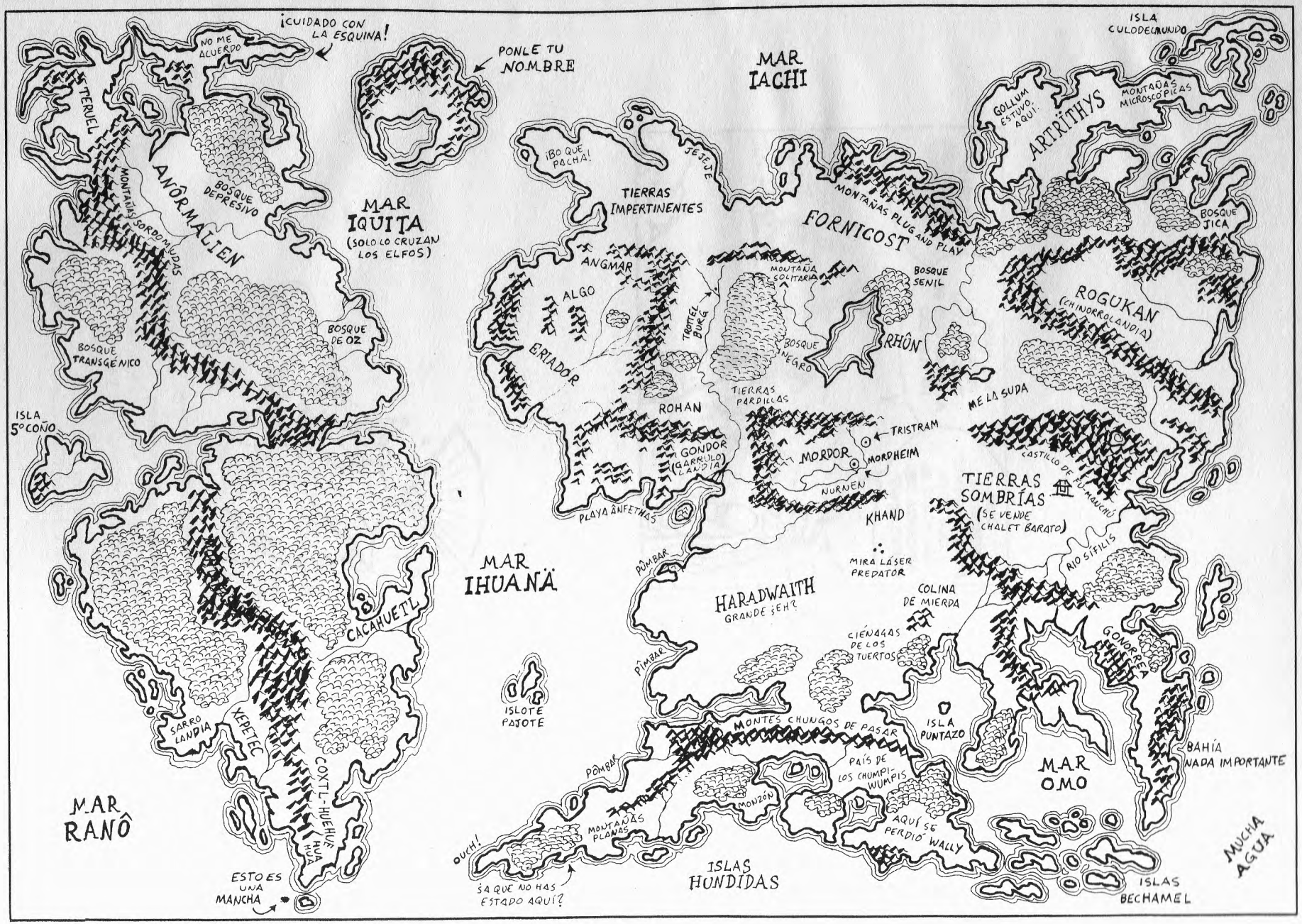
EQUIPO

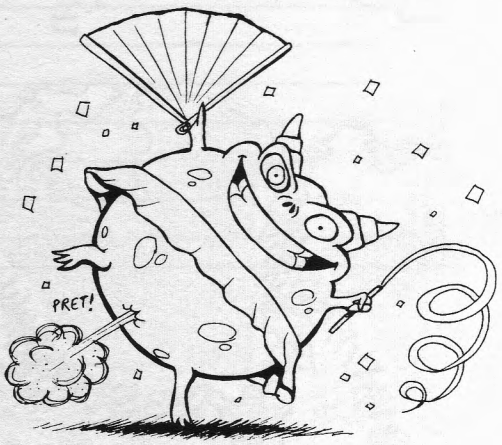
PUNTOS DE PODER

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

ANIMALES

Nombre	Nivel	PV	CA	BD	Ataque	Tamaño	Crít.

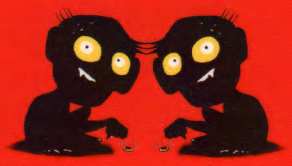

¡CUIDADO CON LA ESQUINA!
NO ME ACUERDO
PONLE TU NOMBRE
MAR IACHI
ISLA CULODELMUNDO
TERUEL
MONTAÑAS SORDOMUDAS
ANÔRMALIEN
BOSQUE DEPRESIVO
MAR IQUITA (SOLO LO CRUZAN LOS ELFOS)
¡BO QUE PACHA!
JEJEJE
TIERRAS IMPERTINENTES
MONTAÑAS PLUG AND PLAY
FORNICOST
GOLLUM ESTUVO AQUÍ
ARTRÏTHYS
MONTAÑAS MICROSCÓPICAS
BOSQUE JICA
ANGMAR
ALGO
TROITEL BURG
MONTAÑA SOLITARIA
BOSQUE SENIL
ROGUKAN (CHINORROLANDIA)
BOSQUE DE 02
BOSQUE TRANSGÉNICO
ERIADOR
BOSQUE NEGRO
RHÛN
ISLA 5º COÑO
ROHAN
TIERRAS PARDILLAS
ME LA SUDA
TRISTRAM
GONDOR (GARRULO LANDIA)
MORDOR
MORDHEIM
CASTILLO DE BU-MAUCHÚ
NURNEN
TIERRAS SOMBRÍAS (SE VENDE CHALET BARATO)
PLAYA ÂNFETHAS
KHAND
PÛMBAR
MIRA LÁSER PREDATOR
RIO SÍFILIS
MAR IHUANÄ
HARADWAITH GRANDE ¿EH?
COLINA DE MIERDA
CACAHUETL
CIÉNAGAS DE LOS TUERTOS
GONORREA
PÎMBAR
ISLOTE PAJOTE
MONTES CHUNGOS DE PASAR
ISLA PUNTAZO
BAHÍA NADA IMPORTANTE
SARRO LANDIA
XEPETEC
COXTL-HUEHUE HUA
PÔMBAR
PAÍS DE LOS CHUMPI-WUMPIS
MAR OMO
MAR RANÔ
MONZÓN
MONTAÑAS PLANAS
AQUÍ SE PERDIÓ WALLY
OUCH!
MUCHA AGUA
ESTO ES UNA MANCHA
¿A QUE NO HAS ESTADO AQUÍ?
ISLAS HUNDIDAS
ISLAS BECHAMEL



Futuras publicaciones:

Pantalla del Máster–Pláster para el juego de rol + reglas de creación de nuevos Pardillos
The Fuzztoons: Postalcard Collection
The Fuzztoons: Lou C. Fer (El Señor de los Pardillos #3)
Gran Pizto: El atake de loz clanez
The Fuzztoons: El clan del hámster contra la furia de Fu Manchú

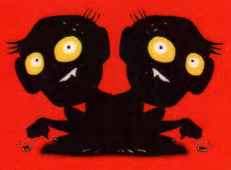
FUZZTOONS



El juego de rol ambientado en el mundo de los Fuzztoons. Basado en EL HOBBIT, EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, MORDHEIM y MIEDO Y ASCO EN LAS VEGAS.

EL SEÑOR DE LOS PARDILLOS incluye todas las paranoias necesarias para un juego de rol de fantasía épica y cachonda:

- SISTEMA DE CREACIÓN Y ANIQUILACIÓN DE PERSONAJES: la historia completa de los Fuzztoons y cómo hacerlos desaparecer del mapa si al Máster-Pláster le da la gana.
- SISTEMA DE MAGIA: reglas muy complejas e imposibles de entender incluso para los frikis más expertos.
- SISTEMA DE CARNICERÍA: sangriento y a la vez divertido; gore y a la vez muy deportivo.
- GUÍAS PARA EL MÁSTER-PLÁSTER: material que versa sobre elfos gays, acontecimientos previsibles y la vida secreta de los chumpiwumpis.
- CRIATURAS Y RAZAS: muy detallado, desde las cacas que hacen al día hasta sus gustos por la lectura rosa.
- OBJETOS MÁGICOS DE LO MÁS MAJICO: para que los jugadores se lo pasen bomba intentando descubrir cómo funciona cada objeto.
- PENE-JOTAS A PIÑÓN: todos los personajes aparecidos en los cómic de El Señor de los Pardillos y Merluzada en Mordheim.
- AVENTURIKI: para que los jugadores hagan el asno durante unas cuantas horas (y así sus madres estén contentas de que los hijos hagan algo de provecho).



LAS AUTORIDADES SANITARIAS ADVIERTEN que este juego contiene expresiones políticamente incorrectas, chascarrillos de mal gusto, apología del consumo de drogas y del descuartizamiento y otras salvajadas que pueden herir a almas sensibles. Si lo compras, es a tu propio riesgo. No se admiten devoluciones: véndeselo a otro primo.

Este juego se ha escrito y dibujado en 2 meses y pico. Tras este trabajo, el autor se piensa ir de vacaciones 1 mes a Viena y se fundirá toda la pasta en vicio.

● 12 €

9 788495 949158

Quepuntoes

Para este juego son necesarios 2 dados de 10 caras y una calculadora (o un ábaco).
Número de jugadores: de 2 a 6
Edad: de inmaduro en adelante

100% compatible con Rolemaster y el Señor de los Anillos, con el permiso expreso de I.C.E.

I.C.E.